

VIDEOGAME CULTURE
REVISTA MENSUAL | Nº36
EDGE®
PLAYSTATION | NINTENDO | XBOX | PC | MÓVIL | PORTÁTIL | ONLINE
INFAMOUS
UNA TORMENTA EN TU PS3
LITTLE BIG PLANET
CREAMOS MUNDOS DISEÑADOS DESDE LA NADA
SECTION 8
EL NUEVO FPS TIPO BATTLEFIELD DE LOS ESTUDIOS TIMEGATE
RIDGE RACER REVOLUTION
EL JUEGO DE CONDUCCIÓN AL MÁS PURO ESTILO ARCADE
ANALIZAMOS LO ÚLTIMO
EL PADRINO II, RESISTANCE, DRAGON AGE, MINI NINJAS, THE PATH, TERMINATOR SALVATION, FEAR 2, EMPIRE TOTAL WAR, AFRO SAMURAI, RESIDENT EVIL V, LET´S TAP, DEADLY CREATURES, MADWORLD, Y MÁS...
ESPAÑA 3,90€
GLOBUS
00036
8 413042 500971
PORTUGAL 4€ ALEMANIA 9,30€
AUSTRIA 8€ BÉLGICA 6,90€
SUIZA 12,90FR

EDGE

Director: **Aitor Urraca**
aurraca@globuscom.es
Director de Arte: **Carlos Girbau**
cgirbau@globuscom.es
Redactora: **Miriam Llano**
mllano@globuscom.es
Secretaria de Redacción: **Paloma Carrasco**
revistaedge@globuscom.es
Colaboradores: **Tonio L. Alarcón, Luis García Navarro, Ramón Méndez, Carlos González, David Caballero, Mario Fernández, Tremendal Pedrero, Francisco Alberto Serrano Acosta, Raúl Barrantes y Albert Badosa.**

PUBLICIDAD
Director Comercial: **Daniel Bezares**
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax: 914 456 003
Jefe de Publicidad: **Julia Muñoz**
jmunoz@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Jefa de Coordinación: **Almudena Raboso**
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Coordinación: **María Miguel**
mmiguel@globuscom.es
País Vasco:
Jefe de Publicidad: **Mikel Díaz de Argandoña**
globusmikel@telefonica.net
Tel. Móvil: 670 802 890

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: **Eva Pérez**
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: **David Ortega**
Internet: **Cani Montes**
Sistemas: **Oscar Montes**
Fotomecánica: **Da Vinci**
Impresión: **Rotedic**

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: **Antonio Esturillo**
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: **María Ugena**
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: **José Manuel Hernández**
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: **Ana Sánchez**
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
www.globuscom.es
Presidente: **Alfredo Marrón**
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: Logista publicaciones
Telf: 916 657 158 - 916 014 236
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 8/09 Printed in Spain

Depósito legal: **M-15716-2006**



SUMARIO

NÚMERO 36

Indagar en nuevas posibilidades es privativo de sectores muy vitales y jóvenes, como los videojuegos. En EDGE todos los meses puedes encontrar algunos títulos que despiertan nuestra curiosidad por su aspecto o por lo que prometen. Este mes tenemos dos reportajes que os recomiendo su lectura: el de *Infamous*, que aparece en portada, y el de *Section 8*. Los reportajes exclusivos sobre juegos que llegarán próximamente a nuestras consolas son una de las señas de identidad de EDGE, que unido a las exigentes notas es lo que más valoran los lectores de todo el mundo.

Todos los que amamos los videojuegos como los cinéfilos aman el cine tenemos que felicitarnos por el cumpleaños de EDGE en Gran Bretaña, ya que la versión original de la revista cumple unos estupendos 200 números a los que seguro que nosotros también llegaremos, con vuestra ayuda claro. Somos muchos los que seguimos la estela de EDGE desde sus inicios y que rápidamente utilizamos sus valoraciones y análisis como referencia seria en un sector tan reciente como es el de los videojuegos. Sus 200 números nos hacen retomar fuerzas para trasmitir, también en nuestro país, lo interesante que es tener una buena revista como EDGE en nuestras manos.

AITOR URRACA, DIRECTOR.

Y además...



SUMARIO

CONTINUACIÓN

Lo más





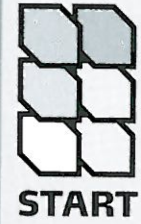
Nuevo



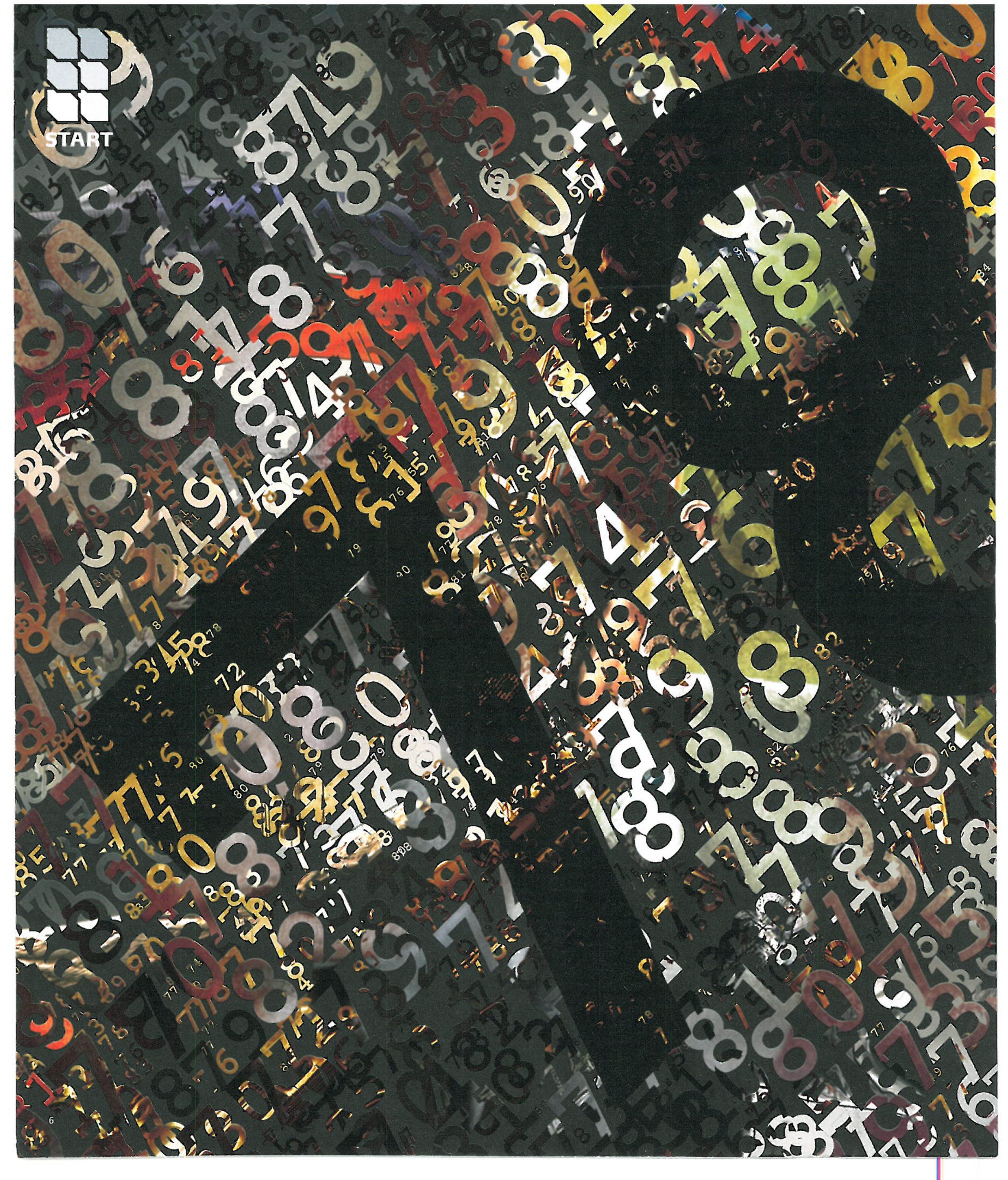


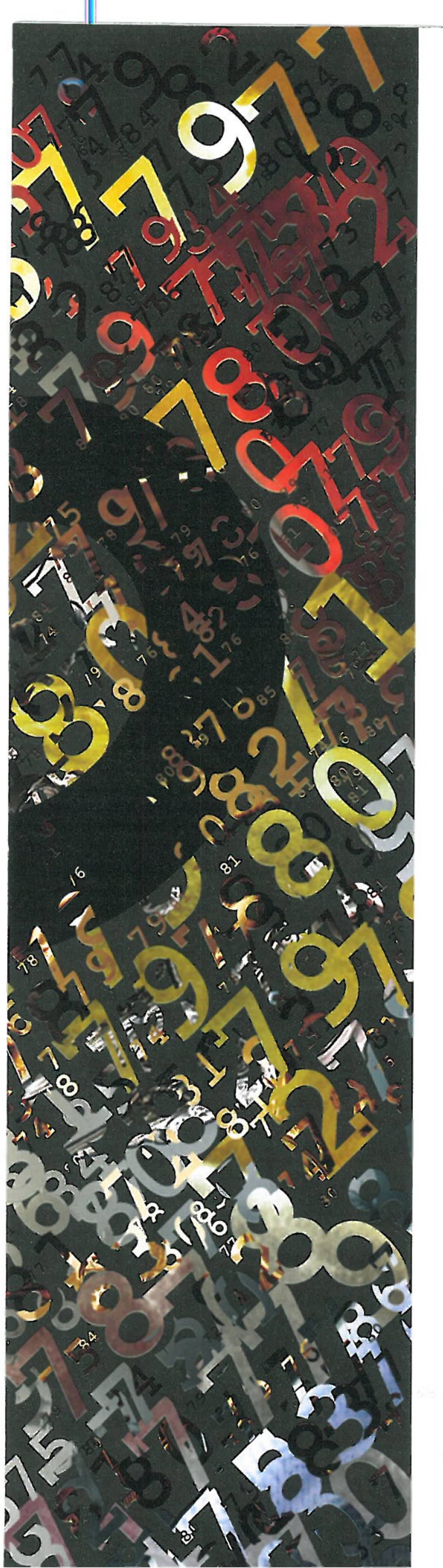






START


START




INDUSTRIA

Las cifras de la calidad

Mientras crece el impacto de Metacritic sobre la industria, analizamos el valor que tienen sus cifras para los videojuegos

En honor a la verdad, los fundadores de Metacritic nunca imaginaron que su idea tuviera tanto éxito. El objetivo era crear una herramienta que permitiera evaluar en un solo vistazo si merecía o no la pena comprar determinado juego. Pero para los grandes distribuidores, desarrolladores y vendedores Metacritic se ha convertido en la auténtica medida de la calidad de un juego. John Riccitiello ha utilizado sus puntuaciones para presentar la estrategia de negocio de EA a los analistas; Steam ofrece los datos de Metacritic de forma destacada en las páginas de sus productos; el desarrollador Frontier se sirve de ellos para hacer previsiones de ventas...

A esta sencilla lista de cifras, sin embargo, se la acusa también de provocar problemas en la industria: dicen que Metacritic favorece una obsesión por las reseñas en prensa, y que se está utilizando para definir los royalties que reciben los desarrolladores. "Sí, he oído que hay distribuidores que establecen royalties en función de la puntuación de los juegos que aparece en Metacritic", reconoce **Andy Eades,** director de desarrollo de Relentless.

Marc Doyle es el creador de Metacritic. Pero él sigue remitiéndose a la razón originaria por la que creó Metacritic. "Yo sólo soy alguien que le dice a la gente cuáles son los juegos que merecen su atención", explica. Su trabajo consiste en reunir puntuaciones y comentarios sobre todos los juegos publicados en Estados Unidos; él escoge qué publicaciones se incluyen en su evaluación y, reuniéndolas todas, llega a una única cifra. Aunque CNET es ahora el propietario de Metacritic, él sigue considerándolo como una criatura propia. Todo empezó en la universidad donde estudiaba derecho. Allí conoció a Jason Dietz, que fue quien tuvo la idea e inventó el nombre de Metacritic en 1999. Lanzaron el invento en 2001 y lo vendieron en 2005. Hay más sitios en internet dedicados a analizar las críticas sobre juegos que aparecen en la prensa. El otro gran portal es Game Rankings, que también pertenece a CNET. Doyle y Lee Alessi,

"Sé que hay distribuidores que establecen royalties según la puntuación de Metacritic, o que siguen un baremo en función de las cifras que marcamos desde Metacritic"

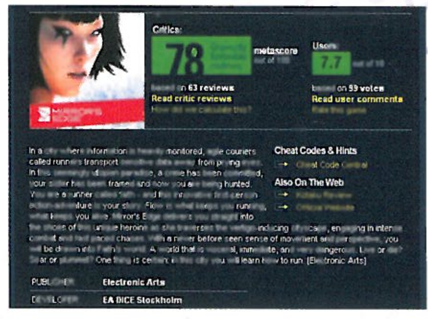


Marc Doyle insiste en que su objetivo sólo es dar a los jugadores una guía sobre lo que merece la pena comprar. Pero desarrolladores, distribuidores y agencias de prensa utilizan sus puntuaciones para demostrar la calidad de sus productos.

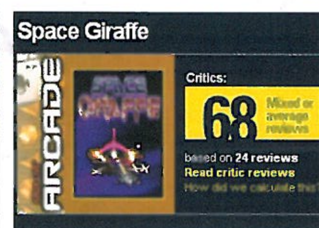
editor de GR, dicen que "suelen hablar" entre ellos, pero tienen distintos métodos. Las puntuaciones de GR están basadas en una simple media de las puntuaciones que obtienen los juegos, mientras que Metacritic analiza de forma distinta las puntuaciones, dándoles distinto valor según la importancia que Doyle considera que tiene la publicación donde se ha publicado la reseña.

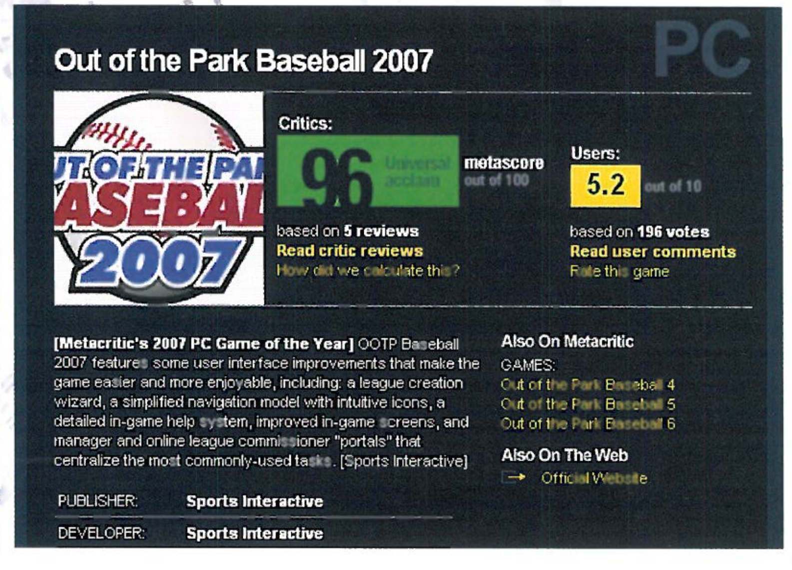
Pero Doyle no revela del todo su método. "Yo sé que un juego importante, como cualquiera de GTA, va a aparecer reseñado en ***Edge,*** y también en muchas revistas pequeñas, así que los grandes juegos acaban teniendo mucha cobertura -explica Doyle-. Se trata de incluir en la media tanto la puntuación de *Edge* como la de la pequeña revista, y así salen las cuentas". La verdad es que, *grosso modo*, los juegos que aparecen en la parte alta de la lista suelen ser los mejores, y los que aparecen abajo no lo son. El reto de Doyle, y la clave de la polémica, es la selección de publicaciones que utiliza. El punto de partida fue: "¿Cuál es el medio más creíble, quién tiene mejor reputación y quién hace los mejores análisis?" Pero ahora las cosas han cambiado: "Se trata principalmente de saber a qué medios se dirigen los jugadores para informarse sobre los juegos que deben comprar. Compruebo la metodología que

Aunque Doyle habla del rigor de su sistema, algunas puntuaciones pueden parecer sorprendentes; *Out of the Park Baseball 2007* fue uno de los juegos más valorados del año, pero partiendo sólo de cinco reseñas de prensa, que es lo mínimo que Doyle utiliza para sus evaluaciones.















La industria está dividida sobre las puntuaciones. Paul Wedgwood ,de Splash Damage (centro), cree que deben usarse como incentivos; David Braben, de Frontier (abajo), prefiere las cifras de ventas, y Andy Eades, de Relentless (arriba), cree que tiene poca relevancia para juegos casuales.

sigue la publicación para puntuar los juegos, les mando un cuestionario preguntándoles cuántas críticas de juegos hacen a la semana y cuántas hacen en total, les pregunto por su plantilla...". Doyle presenta su método con confianza, pero resulta sorprendente indagar en lo que hay detrás de estas webs. GameShark, por ejemplo, es propiedad de Mad Catz, ¿puede suponer esto un conflicto potencial de intereses? En el momento de llevar este número a la imprenta, Game Positive sólo había publicado 11 reseñas de juegos desde principios de noviembre, precisamente la época de mayor actividad en cuanto a lanzamientos. ¿Son todas estas páginas de evaluación de juegos fieles a sus principios? En cualquier caso, para saber si son una buena herramienta para orientar un negocio conviene ver si existe realmente una relación entra las puntuaciones de las críticas de juegos y las ventas. "Hay pruebas a favor y en contra -afirma Doyle-. Sé que ciertos distribuidores, después de hacer amplios estudios, saben que hay juegos para los que predecir el éxito es muy fácil: juegos de carreras, de deportes, ciertos juegos de acción y ciertas franquicias. Con otros, sin embargo, es difícil predecir: ¿por qué vendió tanto el juego *Ben 10*, por ejemplo? Esto no es nada científico ni perfecto".

La vicepresidenta ejecutiva de distribución de Activision, Robin Kaminsky, reconoció en la conferencia DICE 2008 que los juegos que Game Rankings califica como de calidad alta suelen vender más. Pero apuntó también que hay juegos que no siguen esta tendencia, y los grandes distribuidores han comprobado que las ventas más altas suelen producirse en juegos que puntúan en torno a los 70 puntos, en comparación con aquellos que obtienen 80 o más. Además, presentó 18 productos que tenían puntuaciones de 90 o más en 2008 y 2007. De ellos, sólo esperaban alcanzar los siete millones de copias vendidas, mientras que siete de ellos vendieron menos de un millón. Y 12 juegos del total de estos 18 habían vendido menos de dos millones de unidades.

En otras palabras, hay una relación entre ventas y puntuaciones, pero la puntuación en un medidor de calidad no asegura éxito de ventas.

Pero Metacritic sigue creciendo, algo que queda demostrado por la cantidad de llamadas que Doyle recibe por parte de los distribuidores. "Cada vez que se me olvida algo, los distribuidores me llaman y me preguntan en qué consiste mi sistema. '¿Por qué incluyes tal publicación y no otra?'. Tengo fama de ser bastante inflexible". Pero es cierto que muchos relaciones públicas se ven seriamente afectados por el peso cada vez mayor de las puntuaciones de los juegos. "Los relaciones públicas que no llevan mucho tiempo en el medio suelen enfadarse cuando no incluyo determinadas publicaciones o periódicos locales en mi lista, pero lo hago porque se trata de medios que aún no tienen una reputación sólida", explica Doyle.

Esta práctica podría estar también cambiando sutilmente la relación entre desarrolladores y distribuidores. "Es obvio que a uno le gustaría que el productor de un juego se centrase en hacer lo que es bueno para el juego en vez de dedicarse a imaginar lo que después dirán las críticas y las puntuaciones -afirma **Paul Wedgwood,** de Splash Damage-. Si alguien sabe que le darán un bonus si el juego alcanza 70 u 80 puntos, por ejemplo, siempre tendrá la tentación de actuar con precaución con el juego, en vez de arriesgarse y tratar de conseguir 85 o 90 puntos".

> **"EA considera que Metacritic es una buena herramienta para medir la calidad de sus juegos. La cuestión está en por qué parten de sus números y no de la cifra de ventas"**

Pero, además, muchos desarrolladores que trabajan para otros mercados sienten que las puntuaciones no hacen justicia a su trabajo. "Cualquier juego familiar o para niños recibe de media diez puntos menos que cualquier otro con igual calidad", asegura **David Braben,** de Frontier. Eades piensa lo mismo, a pesar de que su juego *Buzz: Quiz TV* ha conseguido unos nada desdeñables 80 puntos. "Para juegos sociales como los nuestros, Metacritic es menos relevante porque la prensa especializada suele puntuarnos muy bajo". Wedgwood piensa que también los desarrolladores pueden verse afectados por las bajas puntuaciones. "Los desarrolladores suelen ser penalizados cuando sus juegos tienen poca puntuación, aunque ellos carecen de control sobre las fechas de lanzamiento del juego, por ejemplo". Wedgwood sí es partidario de que los distribuidores ofrezcan algún tipo de bonus. "Creo que eso demuestra que hay confianza por parte del distribuidor, que dice: 'independientemente de que tu juego sea un éxito comercial, te voy a pagar este bonus en función de las críticas que el juego obtenga'. Eso sí que es un incentivo".

Pero Braben considera que los desarrolladores llevan recibiendo incentivos toda la vida. "Cuando no existía Metacritic, eran las ventas lo que determinaba los incentivos -insiste Braben-. Se ha polemizado mucho sobre si se deben usar las puntuaciones, pero el único incentivo verdadero son los royalties. EA ha concedido entrevistas en las que daba por hecho que Metacritic era una buena herramienta para medir la calidad de sus juegos. La cuestión está en por qué parten de esa cifra y no de la cifra de ventas". Eades piensa lo mismo. "No tiene sentido conseguir una puntuación alta si no vendes lo suficiente para permitirte sacar una segunda parte del juego".

Esto nos devuelve al punto de partida: en principio, Metacritic pretendía solamente ser una guía general para que el público supiera qué juegos comprar, algo meramente orientativo. A fin de cuentas, los rankings de Metacritic están basados en el criterio de una sola persona. Doyle lo acepta así: "Yo no eludo mi responsabilidad, pero insisto en que mi objetivo siempre ha sido decirle a la gente qué videojuego o qué película merece la pena ver. Así que, si uno busca calidad, ahí la tiene". Quizá los distribuidores se fijan tanto en Metacritic porque les preocupa la calidad, y eso sería un buen cambio. Wedgwood lo cree así: "¿No es siempre preferible trabajar para un distribuidor preocupado por la calidad?".





El *Reino contra Reino* de *Warhammer Online* culmina con el asedio de la capital enemiga: tras capturar la ciudad hay que derrotar a varios jefes, la guardia de élite real y, finalmente, al mismo rey. "Cuando ves al monarca de tu enemigo encadenado en tu propia ciudad entiendes que ganar una vez sólo significa que quieres ganar otra vez".

Todo por mi reino

Sobre las claves de un juego y el futuro de un género

El productor de todo el apartado competitivo de *Warhammer Online: Age of Reckoning*, el *Realm vs Realm (Reino contra Reino)*, afirma sin dudar que su hobby es su trabajo, y su trabajo es su hobby. Se llama **Jeff Skalski**, y con él repasamos cómo y por qué funciona *WAR*, y qué depara el futuro para el género de los juegos masivos multijugador.

Han pasado seis meses desde el lanzamiento de *WAR*. ¿Cómo valora el recibimiento?
Ha sido un viaje movidito. Recibimos buenas reviews y el reconocimiento de la prensa en general, y nuevos jugadores se unen a la guerra

"Estoy muy orgulloso del grupo de personas con talento que tenemos en Mythic, y la habilidad que eso nos confiere para dejar marca en el género"

cada día. Con una buena comunicación con la comunidad, hemos podido mejorar el juego desde su lanzamiento, y tenemos preparados un montón de eventos emocionantes, y la nueva expansión es sólo el principio.

¿Con *Dark Ages of Camelot* los jugadores afirmaron casi inconscientemente que el RvR era lo que realmente les interesaba?
Por supuesto, es en lo que ponemos toda la carne en el asador, aquí en Mythic. Lo inventamos nosotros y continuará marcando tendencia. Nuestro sistema de *RvR* es uno de los pilares que nos separan de la competencia. Los veteranos de *DAoC* que ahora juegan a *WAR* notarán muchas de las mecánicas que hemos llevado de uno a otro, pero también las que intencionadamente dejamos fuera. Una buena lección aprendida con *Camelot* fue que llevaba mucho tiempo y esfuerzo ver lo mejor que el juego tenía que ofrecer. Cuando empezamos a discutir lo que *WAR* debía ser, estuvo muy claro que esos grandes momentos *RvR* tenían que ser introducidos desde el principio. Por eso tenemos *RvR* empezando desde el nivel 1.

¿Cree que uno de los problemas de los MMOs es la exigencia de tiempo en tareas rutinarias? ¿*WAR* es un avance?
¡Sin duda! Los jugadores deberían recibir experiencia por jugar de la manera que quieran. ¿Por qué no? Poder jugar desde nivel 1 dedicándote al cien por cien al *RvR* es genial. Botín, reconocimiento, progreso del personaje y el simple hecho de disfrutar venciendo a otros jugadores... ¡no puede haber nada mejor!

¿Hacia dónde avanzan los MMOs, y qué papel tendrá *WAR* en esta evolución?
Creo que en los años venideros veremos cómo se difumina la línea que separa el MMO de otros géneros: algunas mecánicas de los FPS o juegos de acción en tercea persona empezarán a ser más comunes. Las redes sociales serán la espina dorsal, y las comunidades se vivirán todavía con más pasión. El rol que *WAR* ha establecido es un entorno competitivo, algo que es claramente deseable por muchos jugadores. *WAR* demuestra que el *RvR* ha llegado para quedarse.



Jeff se muestra muy orgulloso de *WAR*, a pesar de reconocer que tal vez quiera abarcar demasiado, con un contenido ingente tanto *PvP* como *PvE*.





¡Gallina! Es como llama el juego, literalmente (pues lo convierte en una), al jugador de alto rango que se ceba con los noveles. Una problemática que preocupa a Jeff y Mythic.

Teletipo



Formación en Postproducción

La escuela Trazos, centro líder en formación sobre Postproducción, cierra un acuerdo con la casa The Foundry. Este nuevo acuerdo, fruto de los resultados en el primer año como único centro de formación Nuke en España, permite a la escuela incorporar cursos sobre Furnace, Keylight, Ocula, Tinderbox 1, Tinderbox 2 y Tinderbox 3, los plug-ins utilizados en las productoras de VFX más importantes del sector. La escuela cuenta con el apoyo de fabricantes de software y de herramientas usadas por Ilion Studios y desarrolladores como Autodesk, Assimilate, Digital Vision, FilmLight, Grass Valley, S.G.O., y Photron entre otros. *www.escuelatrazos.net*

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

✆ 967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)



especialistas en video juegos

WWW.GAMESHOP.ES



A CORUÑA
c/ Real, 24 · 15402 **FERROL**
☎ 981 32 57 27 **EMAIL:** *ferrol@gameshop.es*

ALBACETE
C.C. Los Llanos, Av/ 1° de Mayo s/n
Local nº3B Planta Baja · 02006 **ALBACETE**
☎ 967 23 50 25 **EMAIL:** *cclosllanos@gameshop.es*
c/Feria, 16 · 02005 **ALBACETE**
☎ 967 66 66 93 **EMAIL:** *feria@gameshop.es*
c/Pérez Galdós, 36 · 02003 **ALBACETE**
☎ 967 50 72 69 **EMAIL:** *albacete@gameshop.es*
c/Nueva, 47 · 02002 **ALBACETE**
☎ 967 61 03 08 **EMAIL:** *nueva@gameshop.es*
c/Melchor de Macanaz, 36 · 02400 **HELLÍN**
☎ 967 17 61 62 **EMAIL:** *hellin@gameshop.es*
c/Corredera, 50 · 02640 **ALMANSA**
☎ 967 34 04 20

ALICANTE
C.C. Carrefour, Ctra. Alicante-Murcia Km 53 ·
03205 **ELCHE**

ALMERÍA
c/Iglesia, 36 · 04700 **EL EJIDO**
☎ 950 48 15 32 **EMAIL:** *elejido@gameshop.es*

BALEARES
c/Abad y Lasierra, 52 Bajo · 07800 **IBIZA**
☎ 971 80 68 43 **EMAIL:** *ibiza@gameshop.es*
c/Passeig de S'estació, 6 L-2 · 07500 **MANACOR**
☎ 971 55 90 66 **EMAIL:** *manacor@gameshop.es*

BARCELONA
c/Sant Quirze, 19 · 08201 **SABADELL**
☎ 93 727 60 45 **EMAIL:** *sabadell@gameshop.es*
c/Santiago Rusiñol, 31 BAJOS · 08870 **SITGES**
☎ 93 894 20 01
Rambla Francesc Macià, 65 L4 - esquina c/Tarragona · 08226
TERRASSA ☎ 93 787 5620 **EMAIL:** *terrassa@gameshop.es*
Boulevard Diana, Escolapis, 12 · Rambla Principal · 08800
VILANOVA I LA GELTRU ☎ 93 814 38 99 **EMAIL:** *vilanova@gameshop.es*
Rosa Rivas i Parellada, 24 · 08820 **EL PRAT DE LLOBREGAT**
☎ 93 370 49 29 **EMAIL:** *llobregat@gameshop.es*

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 · 11003 **CÁDIZ**
☎ 956 22 04 00 **EMAIL:** *cadiz@gameshop.es*

CANTABRIA
c/Hernán Cortés, 4 · MERCADO DEL ESTE · 39003 **SANTANDER**
☎ 942 07 83 40 **EMAIL:** *santander@gameshop.es*
c/José María Pereda, 10 Bajo · 39300 **TORRELAVEGA**
☎ 942 08 71 82 **EMAIL:** *torrelavega@gameshop.es*
c/José María Pereda, 55 Bajo · 39300 **TORRELAVEGA**
☎ 942 08 78 33 **EMAIL:** *torrelavega2@gameshop.es*
c/Ardigales, 17 Bajo · 39700 **CASTRO URDIALES**
☎ 942 78 34 12 **EMAIL:** *castrourdiales@gameshop.es*

CASTELLÓN
C.C. Costa de Azahar · N-340 Km 1042 · 12580 **BENICARLÓ**
☎ 964 46 29 81 **EMAIL:** *benicarlo@gameshop.es*

GRANADA
c/Arabial frente Hipercor · 18004 **GRANADA**
☎ 958 80 41 28 **EMAIL:** *granada@gameshop.es*

LAS PALMAS
c/Tagoror, 2 · LOCAL 2 · 35500 **ARRECIFE (LANZAROTE)**
☎ 928 803 863 **EMAIL:** *lanzarote@gameshop.es*

MADRID
c/Paseo del Deleite, S/N · C.C. EL DELEITE · 28300 **ARANJUEZ**
☎ 91 892 05 49 **EMAIL:** *aranjuez@gameshop.es*
Centro Comercial "La Rambla" ·Local H-025· C/ Honduras, 25-27
28820 **COSLADA** ☎ 91 674 29 51 **EMAIL:** *coslada@gameshop.es*

MURCIA
Avda. de Granada, 15 · 30500 **MOLINA DE SEGURA**
☎ 968 64 52 72 **EMAIL:** *molina@gameshop.es*
c/Virgen de La Esperanza, S/N · 30008 **MURCIA**
☎ 968 90 83 72 **EMAIL:** *murcia@gameshop.es*
c/Maestro Mora, 20 · 30510 **YECLA**
☎ 968 71 84 17 **EMAIL:** *yecla@gameshop.es*
Avda. de La Constitución, 79 · 30870 **MAZARRÓN** ☎ 968 59 28 30
Avda. La Costa Cálida, 57 · 30860 **PUERTO MAZARRÓN** ☎ 968 15 40 05
EMAIL: *mazarron@gameshop.es*
C.C Carrefour Zaraiche· Local 5. Avd. Miguel de Cervantes, 106 ·
30009 **MURCIA** **EMAIL:** *zaraiche@gameshop.es*

OURENSE
c/Paseo, 30 "Galerías Viacambre" · LOCAL A · 32003
OURENSE ☎ 988 22 42 33 **EMAIL:** *ourense@gameshop.es*

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 BAJO · 43202 **REUS**
☎ 977 33 83 42

TENERIFE
c/Mónaco, 8 · Edificio Marte · 38650 **LOS CRISTIANOS**
ARONA (TENERIFE) ☎ 922 75 30 52 **EMAIL:** *tenerife@gameshop.es*

VALENCIA
c/Menorca, 19 · CENTRO COMERCIAL AQUA Local S-05
VALENCIA ☎ 96 330 47 50 **EMAIL:** *valencia@gameshop.es*

VIZCAYA
c/Zalabandi, S/N C.C. BILBONDO · 48970 · **BASAURI**
☎ 94 449 69 47 **EMAIL:** *basauri@gameshop.es*

TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. - PRECIOS EXCLUSIVOS VENTA ONLINE Y TELEFÓNICA

PLAYSTATION 3

CONSOLA PLAYSTATION 3 80Gb + juego LITTLE BIG PLANET



399,95€

CONSOLA PS3 80Gb + juego LBP + 2 MANDOS DUALSHOCK 3



PACK EXCLUSIVO GAMESHOP

429,95€

CONSOLA PLAYSTATION 3 80Gb + juego KILLZONE 2

399,95€

LINEA PLATINUM PLAYSTATION 3



27,95€ Cada unidad

NOVEDADES Y PROXIMOS LANZAMIENTOS



56,95€ · **66,95€** · **56,95€** · **56,95€** · **66,95€**

PSP

CONSOLA PSP 3000

3 NUEVOS COLORES



169,95€ Cada unidad

LINEA PLATINUM



19,95€



19,95€



19,95€



19,95€



24,95€



19,95€



19,95€



SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. PRECIOS EXCLUSIVOS VENTA ONLINE Y TELEFÓNICA

XBOX 360

CONSOLA XBOX 360 PRO 60GB + GTAIV + 1600 MP GTAIV



CONSOLA XBOX 360 PRO 60GB + STREET FIGHTER IV + 2100 MP



CONSOLA XBOX 360 ARCADE + juego SEGA TENNIS



CONSOLA XBOX 360 PREMIUM + juego GEARS OF WAR 2



NOVEDADES Y PROXIMOS LANZAMIENTOS



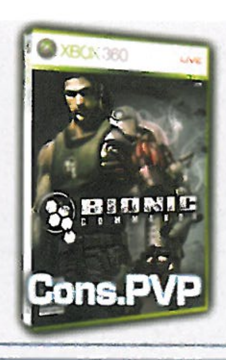












Wii

CONSOLA NINTENDO Wii + juego WII SPORTS



CONSOLA NINTENDO Wii + WII SPORTS + CRASH LUCHA DE TITANES + PACK DEPORTES 4 EN 1



NOVEDADES Y PROXIMOS LANZAMIENTOS



NINTENDO DS

CONSOLA NINTENDO DS 7 COLORES DIFERENTES



CONSOLA NINTENDO DS BLANCA + BRAIN TRAINING



CONSOLA NINTENDO DSi BLANCA O NEGRA





ENTREVISTA

En racha

Los creadores de *De Blob* llevan un poco de color a WiiWare



Hay cosas que no vamos a contar", dice **Jasper Koning,** diseñador y cofundador de Ronimo Games. "Todos los juegos tienen que tener un secreto. Para que las revistas mantengan el interés, ya sabes".

Aquí, en su pequeña oficina en Utrecht, el equipo está enzarzado en una discusión sobre qué es lo que deben revelar sobre su primer juego, *Swords & Soldiers*. En esta ocasión, los desarrolladores incluso nos preguntan a nosotros qué creemos que deben hacer. Es un momento importante: Ronimo no es sólo una nueva empresa de juegos, sino una que acaba de salir de la universidad y su forma de enfocar el lanzamiento de su primer juego transmite un aire de inocente frescura.

"Nuestro primer diseño era del estilo de *Ratchet & Clank,* demasiado para nosotros. Con WiiWare, vimos que podíamos hacer un juego 2D en el tiempo que se hace una demo 3D"





Los creadores de Ronimo se conocieron cuando estudiaban en la Utrecht School of Arts, donde trabajaron en el juego *De Blob*, en el que el objetivo de los jugadores era rediseñar la estación de tren de Utrecht. Se trataba de ir guiando un pegote de de pintura por todo el centro de la ciudad. A pesar de su limitado alcance (sólo tenía un nivel y, según uno de sus creadores, **Fabian Akker,** ofrecía "20 minutos de pura diversión"), rápidamente captó la atención de los distribuidores y fue finalmente THQ quien se quedó con él.

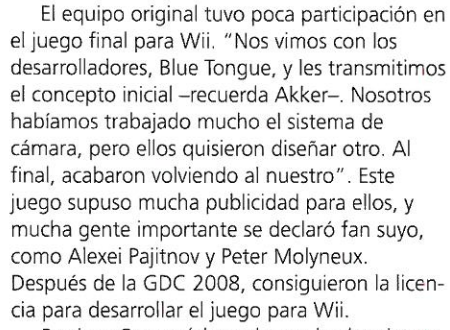
El equipo original tuvo poca participación en el juego final para Wii. "Nos vimos con los desarrolladores, Blue Tongue, y les transmitimos el concepto inicial –recuerda Akker–. Nosotros habíamos trabajado mucho el sistema de cámara, pero ellos quisieron diseñar otro. Al final, acabaron volviendo al nuestro". Este juego supuso mucha publicidad para ellos, y mucha gente importante se declaró fan suyo, como Alexei Pajitnov y Peter Molyneux. Después de la GDC 2008, consiguieron la licencia para desarrollar el juego para Wii.

Ronimo Games (el nombre es la abreviatura de Robot Ninja Monkey) se creó con el dinero de *De Blob*, y cuenta con siete personas en plantilla y tres en prácticas. "El dinero de *De Blob* no duró mucho, así que parte de nuestro equipo empezó a trabajar en encargos de juegos Flash, mientras el resto se dedicaba a nuestros propios diseños", explica Akker. Así empezaron con otro proyecto universitario: un complejo juego de acción en 3D.

"Era algo del estilo de *Ratchet & Clank* –dice Koning riéndose–. Creo que sobrevaloramos nuestras fuerzas. Hicimos una demo que gustó a los distribuidores, pero la cosa se quedó ahí. Aprendimos que la empresa no podría sobrevivir mucho sin una distribución digital".

"Cuando apareció WiiWare, vimos que podíamos hacer un juego en 2D en el mismo tiempo que costaba hacer una demo en 3D", afirma Akker, que admite que el hecho de que WiiWare no exigiera un proceso de certificación, además de la publicidad gratuita de Nintendo Channel, fueron dos cosas que les ayudaron a tomar la decisión. Una decisión que quizá tomaron muy rápidamente, así que es sorprendente que el juego esté tan logrado. *Swords & Soldiers* es un RTS de movimiento lateral, con campañas múltiples y un sólido modo multijugador. Detrás de su aire de *cartoon* trabaja un cuidado motor que demuestra que el riesgo ha valido la pena. No está mal para un desarrollador que aún se pregunta cómo contar su proyecto a la prensa.





Ronimo y *Swords & Soldiers* ha contado con el apoyo de Dutch Game Garden, un grupo que apoya el desarrollo local y nacional. En una nota colgada en la cocina de la oficina se apunta el número de ratones cazados hasta el momento (19).













"Somos muy malos con los nombres –reconoce Akker (arriba derecha, con Koning a la izquierda)–. Nuestro primer juego se llama *Swords & Soldiers*. Para la empresa buscamos lo más raro que encontramos, 'Robot Ninja Monkey', y con eso nos quedamos"

Gran parte del sólido acabado de *Swords* se debe a la forma de trabajar de Ronimo, tal y como apunta Akker. Aunque existe un equipo de diseño, aquí se escucha a todo el mundo. "En esta industria mucha gente se marcha después de hacer un primer juego, porque han acabado hartos de que no se les tuviera en cuenta. Nosotros nos tomamos algo más de tiempo para tomar decisiones, pero las tomamos entre siete personas".

Swords se está evaluando ahora a través de sesiones de juego organizadas todos los fines de semana en colegios de la zona. "Se trata de jugar mucho y ver el resultado"–explica Koning–. "Teniendo en cuenta el público tan amplio que tiene Wii, es muy importante cuidar todos los niveles".

El equipo trabaja ahora en más títulos para WiiWare que quizá acaben vendiéndose en tiendas. Esto planteará otros retos a Ronimo y la empresa empieza a pensar qué pasará cuando su plantilla ya no quepa en una sola habitación y tengan que ampliar su esfera de trabajo. Y es que ahora, después de un largo tiempo de aprendizaje, Ronimo empieza a saber lo que realmente importa. "Creíamos que queríamos hacer grandes juegos –explica Koning–, pero al final estamos descubriendo que lo que queremos es hacer pequeños juegos que tengan un gran impacto".

IN

El mando de *Flower*
Ahora te perdonamos tanto equilibrismo, Sixaxis.

Nuevos protagonistas
¿Un pétalo y no un marine? Es raro, pero funciona.

Insultos
Los de *THOTD:O* son inteligentes y divertidos.

OUT

Insultos
Si son para cubrir el expediente, no sirven.

El ascensor de *L4D* falla
El tiempo de espera en el hospital, cada vez peor.

Cierre de estudios
Basta por ahora, ¿no?


ENTREVISTA

Barcelona sobre ruedas

Jonathan Neate, productor de *Wheelman*, explica cómo trataron la ciudad en el juego y tranquiliza: no habrá tiroteos dentro de la Sagrada Familia

Wheelman ya circula por las calles de Barcelona, y para saber cómo se gestaron las bases del juego protagonizado por el actor Vin Diesel y el tratamiento que le dieron a la ciudad española hemos preguntado al productor **Jonathan Neate,** del estudio autor del juego, Midway Newcastle:

¿Ha participado activamente Vin Diesel?
Al principio del desarrollo volamos para verle en Praga, donde estaba rodando, y lo primero que hicimos fue jugar juntos a *Dead or Alive 4* durante dos horas, y después nos preguntó cómo podríamos llevar la lucha a la conducción, y de ahí surgió la mêlée de vehículos. Queríamos darles profundidad a los coches, y él nos dio elementos y buenas ideas.

¿Tiene importancia que el juego se desarrolle en Barcelona o nos lo parece a nosotros porque es una ciudad española?
Muchos de los juegos de esta generación son oscuros, grises, marrones, y nosotros queríamos lo contrario, que fuese luminosa, soleada, brillante, que destacase, que ningún otro juego tuviese algo parecido.

"Los lugares más representativos tienen el aspecto adecuado y están en la ubicación correcta, pero hemos cambiado las calles para diseñar una buena experiencia de juego"

Nuestros artistas se fueron a Barcelona un par de semanas, se pasaron horas y horas grabando y fotografiando todo. Estaban haciendo fotos de las estaciones de tren y sintieron un golpecito en la espalda, y era la policía, que les preguntó: "¿Qué están haciendo?"; y ellos: "Estamos haciendo fotos para un videojuego"; y la policía: "No, no pueden hacerlas". Pensaron que eran terroristas o algo así... fue gracioso.

Después de eso cogieron un taxi y estuvieron dos días dando vueltas haciendo fotos de toda la ciudad para que les sirvieran de referencia. Y el taxista, encantado viendo cómo el taxímetro subía a 300 euros o lo que fuese.

¿Han tenido que hacer muchos cambios en la ciudad para la jugabilidad?
Sí. Tenemos todos los lugares más representativos de Barcelona: la Sagrada Familia, el Monumento a Colón, el Puerto Olímpico, Plaza de Cataluña... Están en sus barrios correspondientes: Barrio gótico, Raval... Tienen el aspecto adecuado y están en la ubicación correcta. Los barrios tienen el aspecto que deben tener, pero hemos cambiado las calles para diseñar una buena experiencia de juego.

Podríamos haber recreado toda la ciudad, aunque nos hubiera requerido más tiempo, pero el resultado final no hubiera sido tan divertido, porque las ciudades no se han diseñado pensando en la jugabilidad. Si te das una vuelta por nuestra Barcelona podrás encontrar todo más o menos donde debe estar, pero las calles no son exactamente iguales.

Algunos políticos se han quejado e incluso trataron de prohibir el juego.
No sé mucho sobre el tema. Oí algo hace tiempo. Hemos tenido mucho cuidado de tener toda la aprobación legal para utilizar Barcelona y sus monumentos. No hacemos daño a ninguno de los monumentos; no puedes ir y volar la Sagrada Familia.

Es una ciudad con unas muestras de arquitectura increíbles y sirven para que creas que estás allí, pero no hay misiones en ellas; no dejamos que el jugador las destruya. Puedes destruir cualquier otro edificio.
Lo último que querríamos es ofender a nadie. Cuando la gente de Barcelona juegue y vea la recreación y vea todo el cuidado que hemos puesto en hacer que parezca y se perciba como Barcelona, que la gente habla catalán, la policía lleva el traje de la policía catalana y no de la policía española... hemos intentado ser muy respetuosos. Y creo que lo hemos logrado y se transmitirá cuando la gente juegue.





Neate explica que se ha dado un sentido físico a las persecuciones; transmitir la sensación de que los choques entre coches es como una pelea a puñetazos. Pero no en todas las misiones estarás sentado tras el volante, como se ve en el pantallazo de la izquierda.



LA WEB DEL MES

Pocas veces la carretera del desarrollo de videojuegos es fácil. I Get Your Fail es un blog dedicado a catalogar todos los baches que hay durante el camino, y proporciona un catálogo de fallos del sistema y bugs descubiertos por los mismos desarrolladores. Podrás ver el problema de apariencia que transforma a un marine estadounidense en una mantis religiosa que baila el limbo rock. Maravíllate por la belleza espectral de un mapa de escenario que no se ha cargado. Aterrorízate por la iluminación estroboscópica de un fallo de sombreado. Pártete de risa con el caos causado por un posprocesado mal alineado. Si te enfurece que el equipo de calidad no se diera cuenta de los fallos de clipping del último juego que has probado, este blog puede calmarte un poco. Por lo menos, tu personaje no estará de color púrpura y estará como despellejado.

Site:
I Get Your Fail
URL:
igetyourfail.blogspot.com







COSAS SOBRE

Japón

Arcades de nueva temporada: AOU 2009

Luis García Navarro, traductor de videojuegos

La feria de recreativas tokiota (AOU), cita ineludible para aficionados deseosos de probar versiones preliminares de futuros éxitos, abrió sus puertas un año más en Makuhari. Considerado como punto de encuentro clave para la industria del entretenimiento, empresas y público asistentes se amontonaron durante todo un día en un recinto pensado para albergar el mayor *location test* del país (presentación de arcades en fase de pruebas). En este AOU se pusieron en movimiento pesos pesados de la talla de *King of Fighters XII* y *Border Break* (título de mechas de Sega que sigue el estilo impuesto por los *Armored Core)*, los cuales despertaron pasiones antes y después de la feria.

Desarrolladores como Taito, Namco y Konami no faltaron a la cita. Sin embargo, este año se cayeron de la lista bastantes compañías (Square Enix fue una de las ausencias notables) y el número de novedades fue considerablemente menor al presentado en ediciones anteriores, detalle que confirma que la crisis nacional que atraviesa el videojuego no afecta únicamente a los sistemas domésticos.

Dada la renqueante situación actual, en esta ocasión fue Konami la encargada de presentar uno de los stands más decepcionantes de la feria, en el cual *Medal Games* y todo tipo de juegos de casino se exhibían en detrimento de sus antaño célebres muebles de recreativas. No es de extrañar con los resultados del pasado año fiscal en mano: de los beneficios de la compañía, un 60% provino de este tipo de productos y un 30% de su cadena de gimnasios, mientras que la división de videojuegos únicamente produjo unas ganancias del 6%. Si el año pasado Konami se centró en promocionar máquinas de mah-jong, en esta ocasión ha tentado a la suerte con juegos tipo *quiz* y *pachislots* que explotan franquicias de la casa (*Castlevania).* Lo único que se salvó de la quema de su nueva gama de productos de "ocio digital" fue la última versión del inmortal *Beat Mania* (o bemani).

En esta ocasión fue Konami la encargada de presentar uno de los stands más decepcionantes de la feria, donde *Medal Games* y todo tipo de juegos de casino se exhibían en detrimento de sus antaño célebres recreativas

Taito es de las pocas empresas que no pierde fuelle con el paso de los años. Su plato fuerte para el show recuperaba un clásico de los 8 bits, *Elevator Action*, al cual ha convertido bajo la coletilla de *Death Parade* en un arcade de pistolas.

Los juegos de lucha y los matamarcianos siguen siendo, indiscutiblemente, los reyes del



En estos salones se ve prácticamente de todo: aquí un simulador de bruja con escoba y todo. ¿Qué será lo siguiente en emularse, una carrera de sacos? Se admiten apuestas.

Trouble Witches fue el segundo matamarcianos que más jugadores reunió. La técnica de los japoneses con este tipo de recreativas es digna de admiración.

evento. Si el año pasado fue *Street Fighter IV* el título que concentró en sus cabinas a la mayoría de asistentes, en esta ocasión las mareantes colas se han repartido entre los stands de Ami, *(King of Fighters)* y Cave (conocidos en Japón por ser los abanderados del *maniac shooting)*. Estos últimos presentaron la segunda parte de *Death Smiles*, un exitoso *shmup* de scroll lateral cuya primera parte saldrá para Xbox 360 esta primavera en Japón. La medalla de bronce en público congregado se la llevó Atlus gracias a la nueva entrega de su *Power Instinct*, toda una institución en el campo de las batallas 2D.

Sega, por su parte, mostró *Music Gun Gun*, una recreativa en la que hay que marcar el ritmo de una canción a base de disparos.

Entre los asistentes a la feria hubo quien no se dedicó solamente a jugar. Algunos probaron suerte en *UFO Catchers* y otros negociaron la compra de muebles de recreativa (aunque para quien quiere hacérsela a su gusto también existía la posibilidad de rebuscar piezas durante horas y horas en el espacio que habilitaron empresas de componentes como Seimitsu). Por supuesto, no faltó quien acudió al evento con el único objetivo de llevarse a casa PCBs de los juegos mostrados… Opción que, por desgracia, está al alcance de muy pocos bolsillos.

Lo más

El futuro del entretenimiento electrónico

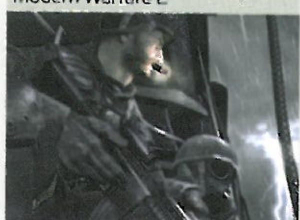
Los + buscados de **Edge**

Red Alert 3: Uprising



Es como si con otra unidad "barco con forma de robot" EA nos hubiera dado de lleno, pero si Malcolm McDowell y Holly Valance encabezan el reparto, vale.
PC, EA

Call Of Duty: Modern Warfare 2



Si esperas una continuación parecida: Infinity Ward no hace copias. Dicho esto, sabemos que el Capitán Price sobrevivirá. ¿No?
360, PC, PS3, ACTIVISION-BLIZZARD

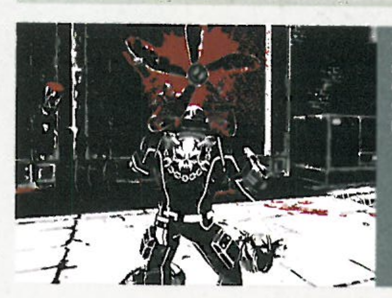
GTA: Chinatown Wars



Después de estas navidades, nuestras DS han estado paradas un buen tiempo. Esto cambiará pronto, con más robos y carreras.
DS, ROCKSTAR

Wii-sabios

La Wii se va haciendo mayor, ¿crecen sus juegos con ella?



Tras dos años del lanzamiento de Wii, ¿podrá su nueva hornada de juegos demostrar que se está produciendo un verdadero cambio, y se están alejando del concepto de juego casual para toda la familia?

Sega forma parte del grupo, cada vez mayor, de desarrolladores que está acabando con el mito de que el hardware de la Wii no es tan potente como el de sus competidoras. Lo que cuenta es cómo se emplea, y juegos como *MadWorld* y The House of the Dead: Overkill están poniéndolo a trabajar de una manera muy prometedora. *MadWorld,* sobre todo, demuestra que se mejora más un juego con una dirección de arte llamativa, que añadiéndole más potencia al procesador. Una lección aprendida de algunos de los mejores títulos de GameCube: *Killer 7, Viewtiful Joe* y *The Wind Waker.*

Los desarrolladores están comenzando a darse cuenta de que no hay por qué seguir adaptando juegos HD; la consola de Nintendo tiene suficiente potencial para sacarse unos cuantos trucos espectaculares de la manga. La materia prima de los títulos de Sega también acaba con el estereotipo de que la Wii sólo sirve para juegos de niños. *MadWorld* y *Overkill,* junto con *Manhunt 2,* son juegos mucho más hardcore que sus versiones para 360 o PS3. Hay que reconocer que quizá estos juegos se empleen a conciencia para ser tabú, pero no todos los títulos maduros tienen que estar calificados como X: aunque tenga muchos errores, *Deadly Creatures* es refrescantemente maduro y sombrío, sin tener tantos tacos.

En términos de control, la Wii también se está empezando a moderar. Tantos títulos se han aprovechado de su peculiar esquema de control que, en su afán de monopolizar lo que se cree el único valor rentable de la consola, los desarrolladores se olvidan de que el exceso no es lo más apropiado. *Let's Tap* lidera el movimiento en contra de esto, precisamente. A pesar de todos los juegos que fuerzan al jugador a moverse sin ton ni son, Prope se ha concentrado en minimizar su uso a los movimientos más delicados, y muchos seguirán explotando la sensibilidad del Wiimando de maneras más extravagantes. ¿Podría ser, que bajo las burlas de los más hardcore hacia los juegos casual, se esté forjando toda una rebelión silenciosa? Apodada la Revolución de Nintendo, los desarrolladores miran ahora esta consola con mayor madurez, lo que puede hacer que la balanza se incline, por fin, hacia el otro lado.



PLATAFORMA: **360, DS, PS3, WII**
DISTRIBUCIÓN: **KOCH MEDIA**
ESTUDIO: **IO INTERACTIVE**
ORIGEN: **DINAMARCA**
LANZAMIENTO: **2009**

Mini Ninjas

IO Interactive te permite manejar muñequitos mortales

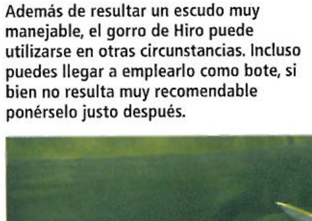




Los samuráis a los que te enfrentas en el juego eran antes animales, corrompidos por la magia de tu malvado enemigo. A medida que Hiro los derrota en combate, éstos vuelven a su forma original, al estilo *Sonic*.

La palabra "redención" le va un poco grande a lo que IO Interactive ha conseguido con las ingenuas aventuras de *Mini Ninjas:* habría que hablar más bien de catarsis. Tras los macabros placeres de los cuatro *Hitman*, los chicos de IO dieron un giro oscuro con *Kane & Lynch: Dead Men*. Sus cínicos protagonistas, su cruenta (porque sí) trama y sus escenas de tortura no ayudaron a aumentar su atractivo: su abundancia de fallos de programación sólo acabó de hundir una idea sin futuro. Por eso ahora el estudio ha dejado su sangriento pasado a un lado y, con *Mini Ninjas*, está haciendo un juego tan dulce e inocente como irónicos y maduros eran sus juegos anteriores.

El jugador, que asume el papel del pequeño ninja Hiro, debe salvar al mundo de la tiranía de un malvado señor de la guerra que ha transformado a todos los animales en un ejército samurái.



"Es una historia de iniciación –dice **Jeremy Petreman,** el director del juego–. Algo que ya se prepara en su principio, con cierta épica tipo *El Señor de los Anillos*. Resulta lineal en el sentido de que tienes que cruzar el país para derrotar a tu malvado enemigo –la jugabilidad cambia dependiendo de si te mueves por la naturaleza o por los castillos–, pero, por el camino, quiero que la gente se salga de su ruta. Si exploras un bosque de bambú, a lo mejor encuentras un pequeño claro con un viejo altar, en el que puedes llegar a aprender alguna habilidad mágica".

De alguna forma, el aspecto caricaturesco de *Mini Ninjas*, con sus colores llamativos y planos, puede dar a entender, equivocadamente, que su acción es también simple. La estética del juego se dirige al corazoncito del público más joven, pero, ahondando un poco más, encuentras todo un sistema que permite a los jugadores acceder a una experiencia mucho más profunda. El proceso de aumentos de nivel con influencia del RPG se complementa con las ricas posibilidades de los espacios, que recuerdan a los asesinatos en entornos abiertos de *Hitman*.

"Cuando comenzamos, queríamos un juego atractivo y divertido para un margen de edad de entre 8 y 14 años, pero con suficiente complejidad como para satisfacer a los usuarios más veteranos –dice Petreman–. Superficialmente, resulta muy accesible. No te mantiene siempre en tensión: hay puntos muy intensos junto a momentos de exploración más relajada. Pero el juego también tiene otros detalles, como el sistema de magias o la capacidad para entrar en el mundo espiritual y poseer a cualquier animal que veas".

> "Puedes atacar un puente lleno de enemigos con una lluvia de meteoritos, abrirte camino a espadazos, convertirte en animal y asustarlos, o simplemente evitarlos"

Además de resultar un escudo muy manejable, el gorro de Hiro puede utilizarse en otras circunstancias. Incluso puedes llegar a emplearlo como bote, si bien no resulta muy recomendable ponérselo justo después.



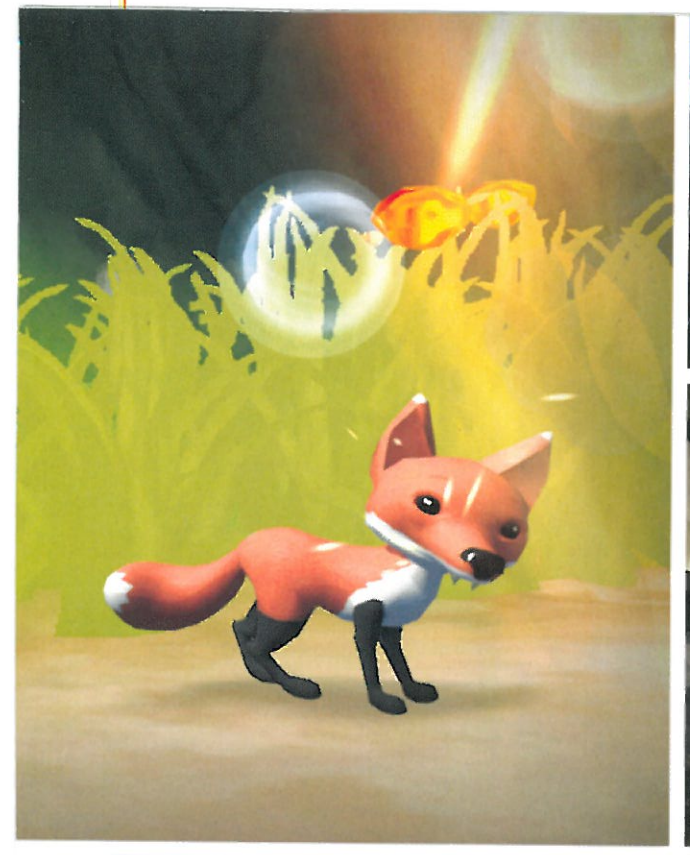




Al entrar en el mencionado mundo espiritual, Hiro se convierte en un espectro translúcido y, además de saltar al cuerpo de un animal, consigue una visión diferente del mundo: varios humos de colores revelan la localización de hierbas que pueden combinarse para hacer pociones.

"Cada animal tiene su propio talento –aclara Petreman–. Todos pueden oler ingredientes, pero algunos de ellos, como







Aunque el diseño de niveles no es demasiado lineal, un poco de meditación te ayuda a encontrar el camino correcto si estás perdido gracias a una enorme flecha, pero también allana el camino de tus próximos combates.







Petreman indica la serie *Zelda* como la principal inspiración para *Mini Ninjas* –si bien este juego apuesta más por la influencia de los RPG–, aunque también usa referencias menos obvias, pero igual de interesantes, como *System Shock* y *Outcast*.

los osos, pueden atacar a los enemigos o asustarlos con un rugido".

Además del control de animales, el título expande tu repertorio de habilidades mediante personajes jugables adicionales, que se desbloquean a medida que progresas. Hiro sigue los pasos de sus superiores, que han sido capturados. Al salvarlos, puedes convertirte en ellos tras soltar una nube de humo, lo que te permite usar sus talentos únicos. Desde el principio, puedes alternar entre Hiro y Futo, un brutote armado con un enorme martillo que puede mandar a los enemigos a Pernambuco de un solo golpe. Más tarde se les une Suzumi, que puede tocar la flauta para hipnotizar temporalmente a los oponentes que te rodean.

"A nivel superficial, puede parecer un juego simple, pero a medida que te adentras en él te das cuenta de todo lo que esconde –afirma Petreman–. Por ejemplo, si tienes que enfrentarte a un puente lleno de enemigos puedes atacarlos conjurando una tormenta de meteoritos, abrirte camino a espadazo limpio, poseer a un animal y asustarlos, o simplemente evitarlos desde las sombras. Claro que somos una compañía conocida por el sigilo, así que hemos creado todo un sistema muy detallado al respecto. De hecho, puedes llegar a un campamento enemigo, ocultarte en la hierba y eliminar de forma sistemática a todos tus oponentes sin alertar a los guardias. Al fin y al cabo, es una parte esencial de las fantasías ninja".

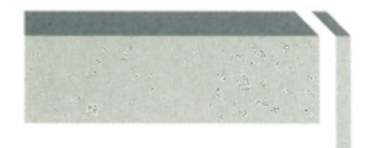
De los aspectos fundamentales del combate en sí apenas se sabe nada, pero aunque el juego prefiere ser accesible a apostar por la crueldad al más puro estilo *Ninja Gaiden*, hay detalles que indican cierta profundidad táctica. Para evitar a los enemigos con armas de larga distancia, lo mejor es usar coberturas, o el uso de tu gorro de paja como escudo. También puedes usar un ataque especial con el que saltas en el aire y, al frenarse el tiempo, aparece una retícula sobre varios enemigos, seleccionándolos para que reciban una paliza a velocidad de vértigo.

Aunque los combates de *Mini Ninjas* tienen potencial para alejarse de los esquemas machacabotones, en otros aspectos el juego no se aparta de lo convencional. Hay montones de objetos coleccionables de dudoso valor, además de momentos tan descorazonadores como cuando Hiro se enfrenta a una batalla contra un jefe final con mecánica QTE, que seguro que te suena de otros juegos en los que también tenías que machacar a un brutote gigante cuya arma se quedaba clavada en los entornos.



Sin ira, libertad

La ausencia de linealidad ha formado parte de la apuesta de muchos juegos de IO, y de la misma forma que *Hitman* ofrecía varias rutas para cometer cada asesinato, *Mini Ninjas* le da al usuario cierto control sobre el camino que toma para cruzar su mundo. Las paredes, más que un obstáculo, son una oportunidad para explotar las habilidades acrobáticas de Hiro, mientras los sistemas de regadío permiten ataques anfibios. Claro, que lo más importante es que el usuario puede explorar caminos alternativos que le lleven a otros puntos inexplorados del juego.

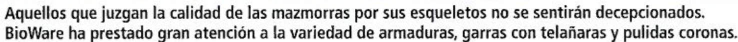


PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
PRODUCCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **BIOWARE**
LANZAMIENTO: **INVIERNO 2009**

Dragon Age: Origins

¿Conseguirá la nueva historia épica de BioWare marcar una nueva era, o será más de lo mismo?





Aquellos que juzgan la calidad de las mazmorras por sus esqueletos no se sentirán decepcionados. BioWare ha prestado gran atención a la variedad de armaduras, garras con telarañas y pulidas coronas.







Para ciertas personas, la siguiente frase será motivo de celebración. *Dragon Age: Origins* es un juego de mazmorras de vieja escuela, y el regreso de BioWare a sus orígenes. Considerado como la "secuela espiritual" de *Baldur's Gate,* los fans pueden llegar a preguntarse lo obvio: ¿por qué no hacer otro Baldur's Gate? "Queríamos hacer algo diferente –comenta Ray Muzyka, director general y presidente ejecutivo de BioWare–. *Baldur's Gate* era alta fantasía al estilo Tolkien, algo estupendo, pero queríamos hacer una secuela espiritual, desarrollar las mecánicas de juego y crear este universo oscuro a la vez que heroico".

El ambiente de alta fantasía va de la mano de la especialidad de BioWare, mientras que la palabra "Origins" en el título se refiere a tu entrada en el mundo. No sólo hay que crear y personalizar tu personaje, incluyendo su posición social; también hay que recorrer los orígenes de su historia. Las reacciones de los personajes dependen de tu raza y acciones dentro del mundo, todo acompañado del cuidado de BioWare con sus productos más recientes. Lo que está menos conseguido es que, para ser un mundo de fantasía maduro, los objetivos son tan arbitrariamente tontos como los de cualquier otro género, algo que se nota cuando curas una plaga élfica con un corazón de hombre lobo.

En consecuencia, el tono se balanceaba sobre el filo de una navaja y la misión que jugamos rozaba el absurdo. En una disputa entre elfos y hombres lobo, tu personaje pretende realizar un trato en una conversación en la que hay una frecuente repetición de la palabra "parlamento" pronunciada por ambos bandos con extrema elocución, dando a la situación una atmósfera surrealista. Es divertido y casi una parodia, aunque probablemente ése no era el efecto que buscaba. En general, la conversación resulta gris. Hay demasiadas palabras que resultan arcaicas y recónditas, lo que a la postre hace que los personajes suenen como máquinas expendedoras. Si bien es un ejemplo extraído de una larga y ramificada narrativa, es también el ejemplo que BioWare eligió mostrarnos, lo que sugiere que es una representación adecuada del estilo y vocabulario que se puede esperar.

"*Baldur's Gate* era alta fantasía al estilo Tolkien, pero queríamos hacer una secuela espiritual, desarrollar las mecánicas de juego y crear este universo oscuro a la vez que heroico"

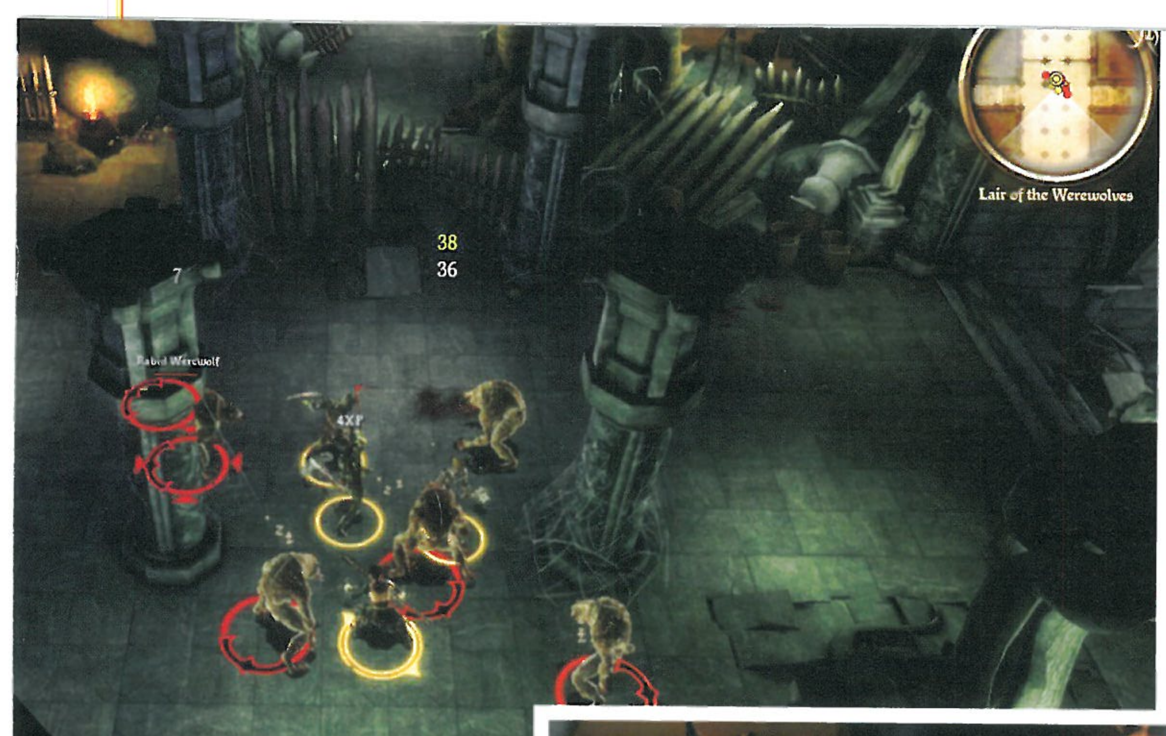
Las dudas permanecen cuando comienzas a jugar en las mazmorras. La deuda con *Baldur's Gate* resulta evidente, desde el punto de vista flotante a la posibilidad de luchar en tiempo real o parar la acción para elegir objetivos. Tu grupo se mueve a través de inmaculados escenarios, luchando con orcos, lobos y otras criaturas. Vuelven las barras de acción, y la interfaz de combate maneja con soltura las alteraciones entre acción en tiempo real y la pausada estrategia. Los ataques y la magia pueden ser



Aunque nuestros tests se concentraron en la acción en mazmorras, habrá mucha exploración en un exterior con múltiples lugares y tipos de escenario, por supuesto, repletos de ratas y lobos.











Lo único que no vimos –y deseábamos ver– era un dragón. Al final de la sesión de juego pudimos ver el comienzo de una lucha con un jefe orco pero, desgraciadamente, BioWare nos impidió alcanzar nuestra inevitable victoria y reclamar otro jugoso botín.

combinadas, las habilidades de tu equipo se complementan inteligentemente entre ellas. Después de un par de minutos, jugar resulta tan confortable como un buen par de mullidas zapatillas de casa.

La limitación a cuatro personajes para tu grupo es un cambio sutil para un estudio que lo ha intentado con equipos de dos, tres y seis en anteriores juegos. "En cierto sentido es arbitrario –dice Muzyka–. Eliges un número y construyes un gran juego alrededor. Encontramos que cuatro nos ofrece suficientes opciones estratégicas, un grupo realmente multidisciplinar, y permite una gran cantidad de tácticas. A pesar de estas profundidades tácticas, sucede que después de 20 minutos con WASD y machacando el ratón, el combate en *Origins* es poco más que entretenido.

No va a ser el juego con mecánicas más avanzadas del 2009, con el énfasis puesto en... espera, ¿es eso un cofre del tesoro?

Por supuesto, todo está en en el botín. Aparte de la estrategia de alto nivel, tendrás que pulsar sin descanso el botón derecho del ratón, pero es el botín lo que lo hace irresistible. Los cofres de tesoros salpican el suelo, la tecla tabuladora señala su localización y todos están repletos de objetos útiles. Tienen un efecto suavizante: el resto de la experiencia adquiere importancia y el combate se vuelve más atractivo. Después de todo, puede haber otra pila de tesoros detrás de la siguiente puerta.

Con todo, no es posible escapar de las limitaciones del guión y, a pesar de su herencia, para muchos, *Origins* será una proposición menos atractiva que *Diablo III*. Sería fácil acusar a BioWare de ser demasiado respetuosa con la historia, y demasiado conservadora considerando que pretende lanzar *Dragon Age* como una franquicia.

Por otro lado, resulta encomiable que se niegue a comprometer los fundamentos del género. Quizá *Origins* pueda hacer por los juegos de mazmorras lo que *Street Fighter IV* hace para los de lucha 2D. Si todo falla, seguramente propiciará muchas tardes de recogida de objetos compulsiva. Y puede ser uno de esos juegos de los que no estás convencido hasta darte cuenta de que has pasado 60 horas con él. Si todo eso no hace que tu dedo índice se emocione, no hay nada que ver aquí. Pero puede que te pierdas algo bueno.



El motor gráfico amplía suavemente la perspectiva desde el punto de vista de una cámara superior estilo WoW. Menos impresionante resulta la animación, lo que hace que los personajes patinen cuando andan.



Llora un poco

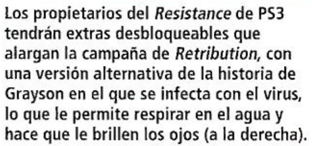
En respuesta a nuestras dudas sobre el tono, Muzkyka señala: "El modo en el que tratas las emociones en un juego no es un gran material para una demo". Es razonable, y habla sobre cómo BioWare construye momentos potencialmente emotivos: "Todos los pilares de las mecánicas de juego permiten distintas respuestas emocionales: con la exploración sientes el escalofrío cuando piensas que has sido el primero en ver algo; con el combate está el orgullo y progreso por acabar con el enemigo –o no, lo que tiene una respuesta distinta–. La historia se desarrolla con relaciones románticas, o viendo cómo un personaje que ha pasado mucho tiempo a tu lado actúa por su cuenta, aprueba o desaprueba tus acciones, o simplemente se va".



Los propietarios del *Resistance* de PS3 tendrán extras desbloqueables que alargan la campaña de *Retribution,* con una versión alternativa de la historia de Grayson en el que se infecta con el virus, lo que le permite respirar en el agua y hace que le brillen los ojos (a la derecha).







PLATAFORMA: **PSP**
DISTRIBUCIÓN: **SONY**
ESTUDIO: **BEND STUDIO**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **MARZO**

Resistance: Retribution

¿Puede *Resistance* hacer que suba la marea con el desembarco en una nueva plataforma?

Pese a su relativa falta de competencia, la serie *Resistance* no ha logrado consolidarse como un shooter firsparty destacado. Su visión con tonos sepia de una historia alternativa en la que una invasión de tipo alienígena se abate sobre un mundo que está recuperándose de una traumática II Guerra Mundial nunca ha logrado aprovechar la imaginación como prometió, y los fundamentos de combate han logrado hasta ahora más competencia que categoría. Ahora que ha llegado hasta el altar *Killzone 2,* con todos sus recursos, parece que el soso *Resistance* será más bien la dama de honor que la novia. Pero, con un movimiento hacia PSP firmado por el equipo autor de la versión de *Syphon Filter* de Sony para la PSP, es posible que logre ser finalmente un puesto predominante en otra plataforma.



Al tener importancia la táctica, cada batalla es corta e intensa. Los puntos de grabado de *Retribution* se adecuan a la necesidad de quitar el juego rápido en el título para la portátil.

Hay buenas señales. El motor de la PSP de tercera generación apuntala una experiencia de shooter para la portátil, y consigue traer un poquito del cine familiar a las consolas domésticas. Aunque las limitaciones de la portátil de Sony implican que se reduce la visión y la escala de las batallas, el sistema de cobertura automática hace que el juego esté más en la acertada línea sangrienta de *Gears of War* que en los tiroteos sin sutilezas de anteriores juegos de *Resistance.* El sistema de bloqueo parece al principio demasiado generoso, ya que hace que esté tirado al salir de la cobertura y acribillar a los enemigos, pero el desarrollador ha hecho una lectura correcta, porque el juego lo compensa después dando cada vez más énfasis a la posición que a la habilidad de moverse.

En cualquier caso, el elaborado arsenal que ha tomado de los juegos de PS3 sigue invitando a una experimentación alegre y violenta. Las armas se rompen con la fisión adecuada, los escenarios están diseñados de forma ajustada y renderizados de forma exigente y el movimiento se mapea con competencia al control de PSP.

Pero aunque lo que hemos visto sugiere que Bend sabe cómo montar un shooter de portátil, al estudio le ha costado inyectar el material narrativo con carisma. Esta vez tenemos a James Grayson luchando contra hordas de monstruos en una misión para vengar la muerte de su hermano. Tienes que pasar por una muy minuciosa explicación antes de que el juego te deje disparar la primera bala. Ni tu estirado oficial superior ni tu aliado maquis prueban tener más atractivo que la masa balbuceante de mutantes bizcos con los que luchas.

Lo cierto es que si a *Retribution* en algunas ocasiones le cuesta construir personajes creíbles y atractivos, parece que los detalles prácticos del juego se han elaborado con seguridad. Es posible que la serie continúe con una campaña mediocre en los títulos de las consolas de sobremesa, pero parece que Bend ha establecido una verdadera cabeza de playa para la batalladora franquicia al decidir llevar la lucha a la PSP.





***Retribution* no escatima en el juego online de la serie *Resistance,* y permite hasta ocho jugadores con una variedad de modos de juego ya sea online o por Wi-Fi. Tus marcadores estarán en la web Resistance.**



Un elefante total

La historia de *Retribution's* tiene potencial: Grayson, un marine duro de la escuela de Guy Richie de machismo, se ve obligado a asesinar a su propio hermano cuando descubre que ha sido infectado, provocando un alboroto en el que él solito destruye tantos centros de conversión de quimeras como puede. De forma bastante desconsiderada, la recompensa de Grayson es condenarle a muerte por desertor, y luego le indultan cuando la resistencia francesa precisa de su ayuda. Por desgracia, toda esta trama se trata con crudeza y es muy larga, tal vez no sea lo más adecuado para un juego de portátil.

Necesitas contratar gente con habilidades específicas. Los médicos y atracadores son útiles cuando las cosas se ponen duras y los dinamiteros y los ingenieros sabotean los negocios enemigos y pueden hacer estallar los recintos rivales.

Si presionas al dueño de un local le persuades rápido. Pero la gente es frágil, ten cuidado de hasta dónde aprietas. Si matas a un hombre, su negocio cerrará un tiempo y no podrás comprarlo.

El Padrino II

EA haría bien en seguir el consejo deClemenza: dejad las armas, coged los cannoli

Recuerdas cuando en *El Padrino II* Fredo y Michael se abren camino para salir de Cuba disparando a los rebeldes en una secuencia llena de explosiones?, ¿y la del coche armado que sale volando a cámara lenta de una rampa? ¿No te suenan? Lógico.

Para ser justo con EA, un juego de *El Padrino* que fuese fiel a la acción de las películas no funcionaría nunca. No se convertiría en un superventas si la jugabilidad consistiese en sentarte en una contemplación melancólica con las persianas echadas. Esto no hace que el juego sea una mezcla de simulacro fílmico, *GTA* y tipos con armas. Se mantienen intactos trozos del guión de la película, aunque repartidos entre los personajes del juego para facilitar la entrada de tu protagonista en la historia, y el juego utiliza parte del elenco de la película de una forma algo torpe. Pero en cada contribución de los creadores del juego a la ficción se adentran en el reino más procaz y cutre de *GTA,* creando una extraña mezcla. "No es nada personal, sólo son negocios", dice tu personaje mientras le da a uno con un bate de béisbol en la boca antes de machacarle la cabeza contra el suelo.

Abunda en la violencia extrema, pero es sólo una muestra de cómo EA ha confundido un juego adulto con conseguir una calificación para adultos. Chistes zafios y descripciones sobre pezones son el tipo de cosas que el enfoque oscuro y realista de Coppola habrían renderizado de forma artística, y aquí parecen una burda concesión al público de *Saints Row.*

Pero esas salidas de tono al menos hacen que te rías, y la acción, aunque se diferencia de *GTA* en el estilo y la calidad de sus enfrentamientos a tiros, tiene un truco interesante en la manga. La gestión de la familia y su negocios lo convierte en un juego de estrategia de cierta complejidad: alquilar hombres y capos y subir de nivel sus habilidades, distribuir tus hombres para proteger tus negocios o intentar monopolizar una parte del negocio. Mientras, tú te extiendes por toda la ciudad y tu rival retrocede y busca dónde puede hacerte más daño. Parece que es más adecuado para la licencia, y se integra de forma fluida con la acción en un mundo abierto gracias al modo de visión Don (ver el recuadro).

Sólo esta característica promete mitigar la torpeza de la historia y hace que el juego sobresalga de otros similares. Visualmente no destaca demasiado y su mundo tiene una debilidad similar a la de los clones de *GTA* de antaño: los coches y los peatones surgen de pronto, los vehículos se manejan sin credibilidad ni estilo y la IA es elemental hasta doler.

Todo esto sería un problema menor en un juego que aún no ha salido, pero el código que hemos probado estaba casi terminado: estaba previsto que *El Padrino II* saliera en febrero. Se nos ha dicho que se ha retrasado hasta abril por conveniencia del año fiscal más que por problemas de calidad. Esperamos que EA no haya terminado de trabajar en él. Aunque la necesidad de pulirlo todavía bastante no persuada a la licencia de *El Padrino* para exprimir al máximo un juego centrado en la acción, hay en el título un importante elemento de estrategia que, si se refuerza para que tenga un desarrollo sólido, podría finalmente rendir al Don el respeto que le debe.



Las películas no rehúyen la violencia, pero tampoco se deleitan en ella. El juego de EA se recrea en matar al enemigo de formas violentas que dan risa: rompiéndoles los brazos, machacándoles la cara con un bate o aplastándoles la cabeza.



PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **EA**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **9 DE ABRIL**



Una oferta que no podrás rechazar

El modo de vista Don combina un mapa con toda la información que necesitas sobre la situación de tu familia y la de tus competidores. Marca los negocios y con unos pocos clics puedes enviar a los chicos para sabotear los chanchullos rivales y romper el monopolio de otras familias, establecer guardias para proteger tus intereses o desplegar refuerzos para rechazar un ataque. De hecho, si te va más Tom Hagen que Sonny Corleone, deberás luchar en lugar de concentrarte en la estrategia.



PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
PRODUCCIÓN: **ACTIVISION**
ESTUDIO: **RAVEN SOFTWARE**
ORIGEN: **EE UU**
LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR**

Singularity

Raven Software explora los portales y evoca a *Half-Life 2*



Para contrastar las diferencias entre los dos periodos, la iluminación del decorado principal del futuro es colorida, mientras que la de los 50 queda desaturada (como en los televisores de aquella época).



Trastos para faenar

Uno de los puntos fuertes de *Half-Life 2* era que te daba algo que valía para casi cualquier cosa. Usa la pistola de gravedad contra un objeto al que creas que puede afectar y verás como apenas te falla. Por lo que hemos visto, el DMT no llega a su nivel, pues sólo afectará a ciertos objetos (en especial a los tratados con el "elemento 99"). Para evitar pruebas innecesarias, Raven ha creado la "cronoluz"; ésta señala todo lo que pueda manipularse (aunque queda algo forzada y puede hacerte recordar las deficiencias del DMT y los artificios existentes en las isla de Katorga 12).

Guau! Acabas de ver en *Singularity*, de la misma manera que en *Prey* o *Portal*, una apertura a un mundo alternativo. Y no deja de sorprenderte. Ambientado en la ficticia isla rusa de Katorga 12, azotada en los 50 por un desastre parejo al de Chernobyl, el juego te conducirá a través de portales a zonas previas al cataclismo. Flagrantes desajustes temporales te llevarán sin fisura alguna a días más felices, en los que todo parece nuevo y los soldados pueblan zonas que en la época actual están arrasadas.

La singularidad a la que alude el título señala las alteraciones temporales que descubres mientras tu personaje, un piloto americano de altos vuelos que se ha estrellado en la isla, trata de averiguar qué es lo que pasa. En un lugar bautizado en honor al sistema penal ruso que precedió al Gulag, es fácil imaginarse que las cosas no van nada bien. Criaturas extrañas (quizás marcianas) llamadas garrapatas que brotan de nidos de huevos brillantes, fantasmas de personas que murieron de manera brutal y permanecen atrapadas en lo que Raven llama "cronotorio", miembros del Spetsnaz... todos tratarán, cómo no, de poner freno a tus pesquisas.

Por tu parte, cuentas con pistolas y el DMT (Dispositivo de Manipulación Temporal). Con este guante puedes envejecer objetos arrastrándolos al futuro o quitarles años devolviéndolos al pasado. También cuentas con habilidades gravitatorias que permiten una buena calibración espaciotemporal. En combate resulta de utilidad, ya que es capaz de transformar rivales en humeantes cáscaras chillonas. Los escenarios están sembrados de plantas que el DMT puede hacer reventar (se pueden envejecer contenedores suspendidos en un área portuaria para lanzarlos sobre enemigos que pasen por debajo). Pero no todo es combatir en *Singularity*. Como juego posterior a *BioShock* y *Half-Life*, presenta un ajustado equilibrio entre puzles y tiroteos. La mayoría de los primeros es circunstancial y requiere una interacción mínima para superarlos (como envejecer una puerta para abrirla o reparar pasarelas desvencijadas). Otros son más elaborados, como restaurar un enorme barco hundido y devolverlo a su muelle para explorar sus secretos. Para completar esta tarea se requieren varias fases de preparación, como una puesta a punto de varios amplificadores DMT y un regreso al pasado para cambiar la posición de ciertos objetos, todo presentado en una progresión lineal: aquellos que esperan vastos y complicados problemas cronológicos pueden quedarse insatisfechos. La experiencia variará notablemente según los criterios de diseño, como demuestra el hecho de que el DMT sólo funcione con ciertos objetos (ver *"Trastos para faenar")*.

El concepto de tiempo se ha utilizado ya en algún FPS *(TimeShift)*, pero la gran ambición de Raven con *Singularity* se concentra en un juego con mayor carga narrativa *(BioShock)* y toda la parafernalia de la pistola de gravedad de *Half-Life 2*. Si en los últimos niveles se le da mayor libertad al jugador para meterlo de lleno en la historia, nos encontramos ante un digno heredero al trono. Actualmente queda patente que la tecnología Unreal Engine 3 que hay detrás de sus portales impacta. Al menos, Raven saciará nuestro apetito por las distorsiones temporales.



La historia de fondo la narrarán archivos como los de *BioShock*, repartidos por los escenarios, así como apariciones suspendidas en el "cronotorio" que reproducirán sus últimos momentos una y otra vez.



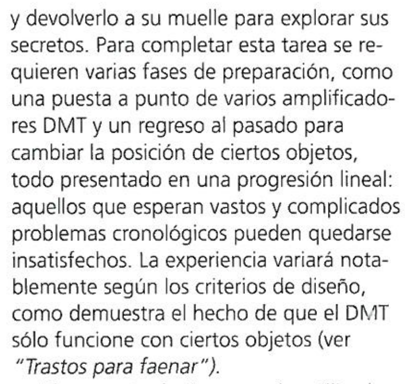
Cuando se juega con la edad de los objetos se observan cambios abruptos al pasar éstos por distintas fases de madurez, un efecto cruel fruto de nuestra bondad.







Las garrapatas ayudan a planear estrategias, ya que atacarán tanto a los Spetnazs como al protagonista (envíaselas a tus rivales y ganarás ventaja sobre ellos).



NINTENDO DS™

Wii™

FINAL FANTASY®

CRYSTAL CHRONICLES

Echoes of Time™

¡Únete a tus amigos en un viaje mágico!





¡POR PRIMERA VEZ!

¡DE 2 A 4 JUGADORES SIMULTÁNEAMENTE A TRAVÉS DE LA CONEXIÓN WI-FI DE NINTENDO Y DE LA CONEXIÓN INALÁMBRICA DE DS EN Wii™ Y NINTENDO DS™ AL MISMO TIEMPO!







www.ffccechoesoftime.com







PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **TALE OF TALES**
ESTUDIO: **INTERNO**
ORIGEN: **BÉLGICA**
LANZAMIENTO: **PRIMAVERA**

The Path

Fuera del camino conocido, en busca de árboles y feminidad.



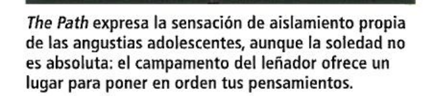


Dado que las fábulas occidentales han sido escritas, en su mayoría, por y para hombres, no es difícil deducir por qué la historia de *Caperucita Roja* se ha convertido en un importante código de la feminidad adolescente. La escritora Angela Carter resucitó el cuento con *En compañía de lobos,* convirtiéndolo en una sangrienta parábola del despertar sexual femenino, y, por su lado, *The Path*, el autoproclamado juego "artístico" de Tale of Tales, pervierte la iconografía de *Caperucita Roja* para crear un relato fragmentario de la transición a la vida adulta. Una vez elegida una de las seis hermanas de rojo, el juego comienza al final de una calzada que se funde en camino polvoriento, y se señala cómo llegar a casa de la abuelita. Con las indicaciones se puede avanzar sin problema, y terminar el juego; pero la insistencia en seguir el camino es engañosa: el resultado es una colección de ceros, un suspenso y la palabra "fracaso". Esta contradicción destroza la tentadoramente perversa idea de que el jugador realmente es libre de elegir entre perderse o no.

Vagar por el bosque supone desorientarse de inmediato. El movimiento mínimamente rápido eleva la cámara por encima del personaje, lo cual hace menos visibles los escasos puntos de referencia en el lúgubre bosque. Además, el escenario está diseñado para evitar un mapeado sistemático: en cuanto pierdas de vista el camino no podrás encontrarlo sin ayuda. Es otro mundo, cuya mutabilidad espacial provoca el movimiento circular, incluso aunque se siga una línea recta. Es el salvaje terreno de leñadores y lobos.

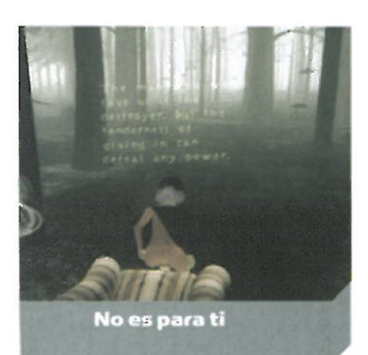


Al tropezar con algún objeto de interés se puede ceder el control, dejando a las chicas interactuar de manera adecuada al contexto, y desentrañando así elementos narrativos. La reacción de cada muchacha es diferente, y algunas situaciones requieren a una hermana en concreto; es decir, es necesario jugar varias veces. Pronto, deambular pierde el encanto y se convierte en un aburrimiento; los momentos narrativos son muy fugaces, y además no tienen demasiado en cuenta las acciones del jugador, convirtiendo la interactividad en un pesado lastre a lo que podría haber pasado realmente por la historia.



The Path expresa la sensación de aislamiento propia de las angustias adolescentes, aunque la soledad no es absoluta: el campamento del leñador ofrece un lugar para poner en orden tus pensamientos.

A pesar del notable diseño, y del aroma a iconografía fabulista (caperucitas rojas, hachas, aullidos de lobo, etc.), el texto tiende a abusar de lo opaco, frente a lo lírico. En Tale of Tales se niegan a exigir habilidad al jugador, ya que estiman que es un escollo para la narración. *The Path* se arriesga a cambiar un obstáculo por otro: puede que no haya puzles imposibles, pero hace falta una buena dosis de paciencia para resistir semejante estructura, serpenteante y asistemática. Es aceptable que Tale of Tales considere los más duros desafíos planteados en los juegos adornos frente al Santo Grial narrativo, pero, aquí, su ausencia se convierte en una repulsa manifiesta. Esos desafíos son un buen gancho para el público, y, sin ellos, la interactividad se convierte más en un obstáculo que en un elemento atractivo. Las narraciones con este problema se han cuidado bien de ser muy directas y, en el caso de la obra de Angela Carter, la única dificultad era la habilidad para pasar de página.



No es para ti

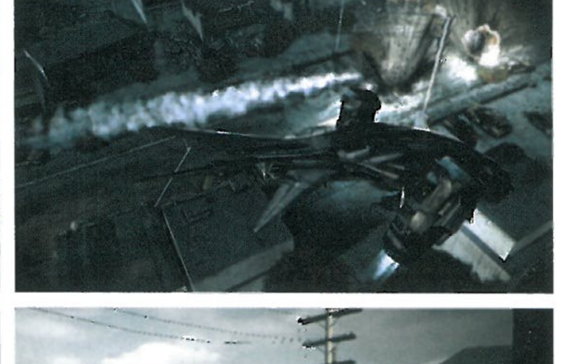
Tale of Tales es optimista con las posibles notas declarando que "las principales virtudes [de *The Path*] quedan fuera del abanico de cuestiones a las que la crítica presta atención, o puede reflejar en una nota numérica". *The Path* evita muchos rasgos habituales, pero resulta algo osado sugerir que carece de defectos más allá de esta faceta. *The Path* encuentra problemas a la hora de articular algún significado sustancial de manera atractiva para el jugador, algo que puede valorar cualquier persona.

Se utilizan mensajes parpadeantes y tenues en lugar de un HUD para informar al jugador cuando hay una interacción disponible. La ruta por la que has vagado se muestra brevemente en pantalla.

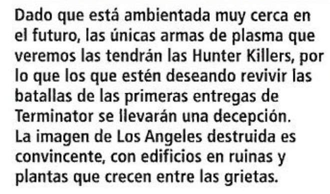


Cada hermana refleja una etapa diferente de la adolescencia. Sullen Ruby (encima) es más marginal que Carmen, quien disfruta de atenciones gracias a su cuerpo.





Dado que está ambientada muy cerca en el futuro, las únicas armas de plasma que veremos las tendrán las Hunter Killers, por lo que los que estén deseando revivir las batallas de las primeras entregas de Terminator se llevarán una decepción. La imagen de Los Angeles destruida es convincente, con edificios en ruinas y plantas que crecen entre las grietas.









PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **EVOLVED GAMES**
ESTUDIO: **GRIN/HALCYON GAMES**
ORIGEN: **US/SWEDEN**
LANZAMIENTO: **MAYO**

Terminator Salvation

No se puede negociar con él. No se puede razonar con él. Es un videojuego basado en una película.

Pese al nivel de sus actores y al peso de la serie que lleva en el título, *Terminator Salvation* es una película independiente. Producida por The Halcyon Company, el film, que se estrenará este verano, contará con una adaptación jugable que está siendo desarrollada por la nueva división de videojuegos de la empresa, Halcyon Games, en colaboración con Grin. El vicepresidente de desarrollo de Halcyon, Cos Lazouras, enfatiza la estrecha relación entre los creadores de juego y película; los artistas del juego trabajaron directamente con los de la película durante un par de meses en la fase de preproducción.

Pero el juego no es un intento de recrear la película sino de, tal y como dice Lazouras, "expandir el universo". Por tanto, no sigue la historia del film, sino que está ambientado dos años antes, en 2016, y nos presenta a un John Connor que todavía es un simple soldado de a pie en la resistencia humana contra Skynet. Son días oscuros, sin duda: Skynet está diezmando la población humana, y el juego no escatima recursos a la hora de transmitir a los usuarios la sensación de que todo soldado es vital para la causa, y aún así excesivamente vulnerable ante las hordas robóticas a las que se enfrentan.

Esta ambientación también permite que el juego nos presente nuevos enemigos, como el T-600, el precursor del T-800 de Schwarzennegger, uno de los primeros intentos de Skynet de crear un robot humanoide. Musculado y feo, su primera aparición es atravesando una pared y separando al jugador, en la piel de John Connor, de sus compañeros de equipo. Otros enemigos nuevos incluyen el menos atractivo T-70, un robot con patas de cangrejo que pertenece a una generación anterior de diseños de Skynet; y un pequeño enemigo volador que suele atacar en grupo. La obligación de mantenerse fieles al universo Terminator no ha permitido demasiados alardes imaginativos en lo que a diseño de enemigos se refiere.

De hecho, Lazouras admite que han tenido mucho menos tiempo para trabajar del que están acostumbradas a tener otras empresas. No en vano, Halcyon se hizo con los derechos de Terminator en mayo de 2007, y la película no entró en su fase de producción hasta principios de 2008.

El resultado es un shooter en tercera persona, en el que los jugadores deben aprovechar las coberturas a su disposición para enfrentarse a los enemigos. Los que observen similitudes entre este juego y *Wanted*, otra de las adaptaciones de cine en las que está trabajando Grin, pueden estar tranquilos. Este es un juego con otro ritmo, pese a que se basa en la idea de "campos de batalla tridimensionales". El gancho de *Terminator Salvation* es que gran parte de las estrategias de combate dependerán del modo en el que los usuarios avanzan por el escenario, intentando buscar coberturas desde las que atacar.

Llegados a este punto, a tenor de lo que hemos visto, es difícil saber qué nos deparará *Salvation*. La prueba de fuego estará en la jugabilidad. Será interesante ver si la independencia y la colaboración entre ambas partes puede ayudar a dotar a *Terminator Salvation* de algo más que una simple licencia.



Máquinas variadas

El juego ofrecerá varias secuencias guiadas. Una de ellas la viviremos a bordo de un vehículo de transporte humano, parecido a los que se ven en las primeras películas, mientras escapa de una Hunter Killer. A la par que el vehículo recorre autopistas, nosotros dispararemos desde la torreta trasera, en una secuencia muy arcade en la que resistiremos las embestidas de Aerostats, que atacan en grupos. Con su gran puesta en escena, se antoja una alternativa convincente, que se adaptará con acierto a la naturaleza metódica de las secciones principales del juego.



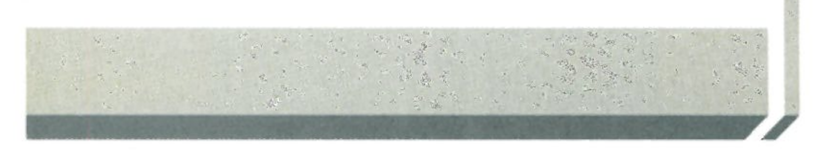
Las coberturas son destructibles, aunque está por ver hasta qué punto obligarán al jugador a moverse constantemente bajo fuego enemigo intenso.





A nuestros compañeros de escuadrón les gustará hablar con esos típicos diálogos bélicos. Los peores soldados no harán más que quejarse por todo.

PLATAFORMA: **360**
PRODUCCIÓN: **MICROSOFT**
ESTUDIO: **FROM SOFTWARE**
LANZAMIENTO: **3 ABRIL**

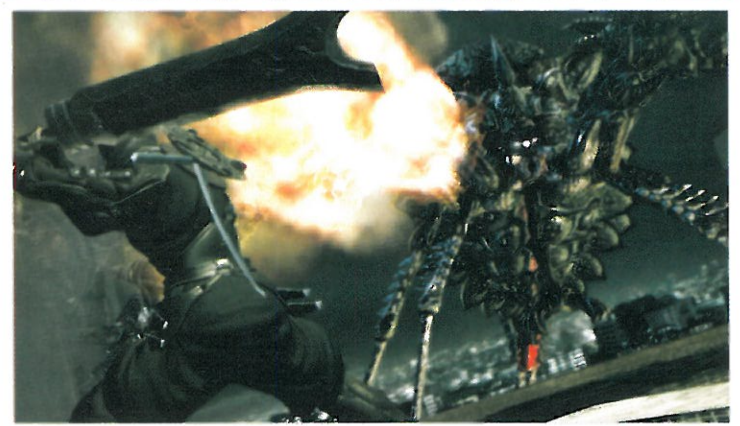


Ninja Blade

Más *God of War* que *Gaiden* a pesar del parecido con Hayabusa







Ninja Blade no se aleja mucho del conocido argumento: una misteriosa plaga parásita ha invadido Tokio, mutando a sus ciudadanos. Los ninjas son, naturalmente, la primera línea de defensa.

Los siniestros orígenes de los ninja se encuentran en clandestinos métodos de guerra –efectuar sabotajes, espionajes y asesinatos sin ser vistos ni oídos–. Pero hoy día la sutileza parece haber desaparecido del repertorio del ninja, que rechaza lo de desplazarse sigilosamente por los tejados a la luz de la luna en favor de desgarrar gusanos gigantes comerrascacielos usando garras desmesuradas. Más preocupante para los jugadores es el particular sello de *Ninja Blade* a la hora de machacar gasterópodos: el uso compulsivo de los QTEs.

Aunque el juego parece encontrar inspiración de forma amplia y notable en *Ninja Gaiden,* las secciones de combate aparecen intercaladas con otras distracciones. Las interrupciones más comunes son las grandiosas escenas cinemáticas acompañadas de secuencias de botones. Por ejemplo, balancearse por Tokio para estampar una tarántula mutante en un edificio es algo digno de verse una vez al menos, incluso aunque lo único que hiciste fue presionar A en el momento justo.





Hay ataques cuerpo a cuerpo, a distancia y mágicos a tu disposición. Cada una de tus armas puede ser mejorada con los puntos que ganas con el combate.

Ninja Blade es cuidadoso en no repetirse, arrojando al jugador desde una batalla cuerpo a cuerpo contra mutantes, a una escena de tiroteos sobre raíles y, luego, a una escena cinemática en la que haces surf sobre la espalda de un gusano. *Ninja Blade* apuesta por el exagerado eclecticismo de *God of War* sobre la ruda pureza de *Gaiden,* pero con una paleta de colores oscura y ambiente urbano. Aunque te mantenga ocupado, se arriesga a perder el norte y la finura de su compañero ninja. La predominancia de batallas con jefes finales y QTEs hace del combate un entretenimiento pasajero en vez del núcleo del juego, lo que puede reducir el nicho de amantes de los juegos de ninja.



Sacred 2: Fallen Angel

Después de incontables problemas en PC, ¿puede el gran juego de Ascaron impactar en la jungla de las consolas?

PLATAFORMA: **360, PS3**
PRODUCCIÓN: **DEEP SILVER**
ESTUDIO: **ASCARON ENTERTAINMENT**
LANZAMIENTO: **ABRIL 2009**

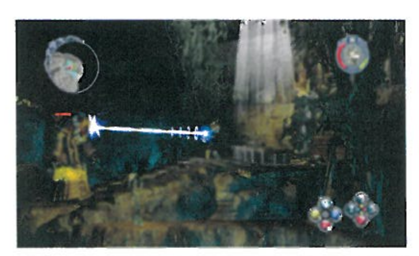
Hacking" implica golpear un objeto con impactos irregulares; "slashing" habla de efectuar golpes con un movimiento curvado. Esto hace que "hack and slash" sea un muy buen nombre para un género en el que combatir a pequeña escala, subir niveles y llenar inventarios se combinan con grandes mundos e historias épicas. Y *Sacred 2* pertenece a ese género, sin lugar a dudas.

Es también un juego familiar. La versión original para PC sufrió una plaga de fallos, problemas y cuelgues, que ya han sido parcheados, por lo que la experiencia en consola debería estar mucho más pulida. Aunque la versión de 360 que hemos probado no está totalmente libre de imperfecciones técnicas, por lo demás, *Sacred 2* ha sido bien adaptado, con el ratón y el teclado inteligentemente amoldados al mando. Gracias a algunos astutos usos de los gatillos y botones superiores, un gran abanico de movimientos ofensivos y defensivos están disponibles, junto con un sistema automático de recogida de objetos que funciona a una distancia generosa, mientras que el inventario se muestra rápido e intuitivo.

Por encima de todo, *Sacred 2* es un buen ejemplo de un género que no está bien representado en PS3 o en 360. El punto de vista isométrico y la forma en la que los personajes se mueven sobre el entorno no son especialmente sensacionales, pero el ritmo y el efecto hipnótico de los botines, monstruos y magias se trasladan sorprendentemente bien. Puede que sea un juego de PC, y sus prioridades y escala estén a la medida de esa plataforma, pero no sería sabio descartarlo por eso. En la situación actual, tiene un gran reclamo: no vas a conseguir más horas de juego por tu dinero que con este título.



Cuatro personajes pueden elegir qué ruta seguir. Los otros dos, una serafín y un inquisidor, tienen unos roles más prefijados.





El guión de *Sacred 2* es bastante típico: una fuerza llamada Energía T es el motivo por el que las fuerzas del bien luchan contra las del mal. Tu eliges: la tierra puede ser sanada o arrastrada al caos.

PLATAFORMA: **360, PS3, PC**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **DICE**
ORIGEN: **SUECIA**
LANZAMIENTO: **2009**

Battlefield 1943: Pacific

DICE reaviva viejas llamas de pasión con los 350 Mb del multijugador de *Battlefield*

Aunque el uso por parte del productor del juego, Patrick Liu, de la palabra "loco" nos hizo temblar, está claro que esta versión reducida de *Battlefield* que ha llevaco a cabo DICE intenta recuperar parte del aire directo y demencial del primer juego de la serie. Algo confirmado en el momento en que pudimos coger el mando: colocamos explosivos en nuestro propio avión, lo hicimos volar al revés hasta encallarlo, y saltamos fuera en paracaídas mientras observábamos su explosión en primer plano.



Los chicos de DICE han reducido la serie *Battlefield* a su esencia mínima, poniendo por encima la diversión más espídica y repleta de ritmo.

Battlefield 1943: Pacific es un juego exclusivo para descarga, que demuestra el creciente interés de EA por la distribución digital, después de los experimentos con *Burnout Paradise* dentro de la red de redes y el acuerdo de la compañía con Steam.

Pacific te lleva de vuelta a tres de los entornos más recordados de la serie: Iwo Jima, Guadalcanal y, salido de la popular demo de *1942*, Wake Island. Además de incluir escenarios destructibles en el cuidadísimo atolón, DICE ha incluido algunos cambios que pueden resultar controvertidos. Las clases se han recortado de nuevo a sólo tres, divididas por rangos. La salud y la munición se rellenan con el paso del tiempo, y de hecho aparece un icono de un reloj cuando disparas tu última bala.

Nuestra corta experiencia con el juego no nos permitió comprobar la inmediatez y el tremendo ritmo que dichos cambios deben aportar, ya que los servidores estaban tristemente desiertos. Claro que, al menos, eso nos permitió usar vehículos y aviones sin sufrir un cuchillazo por la espalda en el camino. Éstos, por cierto, se manejan con el tipo de física indulgente que te permite subir a los árboles o saltar a través de las rampas.

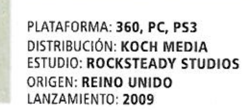
Es normal preocuparse sobre si DICE obligará a hacer otros pagos para descargar nuevos contenidos, aunque las mejoras multijugador respecto a *Bad Company* aseguran un éxito a la altura de la demo original de *1942*.



Wake Island tiene búnkers que permiten controlar de forma remota escuadrones de bombarderos.

Batman: Arkham Asylum

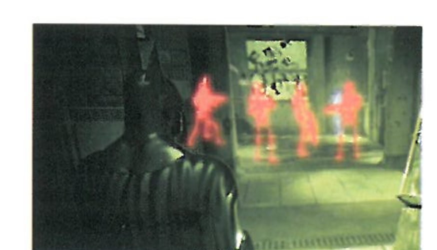
Hemos descubierto qué tal sienta machacar a un payaso a medianoche



PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **KOCH MEDIA**
ESTUDIO: **ROCKSTEADY STUDIOS**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **2009**

Bruce Wayne es el guerrero más habilidoso del mundo. Añádele orejas y capa, un cinturón de *gadgets* y una armadura corporal, y tendrás a esa sombría fuerza elemental que la mayoría de sus enemigos temen. Aun así, su cráneo se partiría como el de cualquiera si recibiera una bala de 10 mm. Y, de hecho, la acción de *Arkham Asylum* gira en torno a ese delicado equilibrio: las incomparables habilidades para el combate de Batman no le hacen invencible; su mayor arma es la discreción, que le asegura, con una planificación cuidadosa, que cada ataque se llevará a cabo en sus términos.

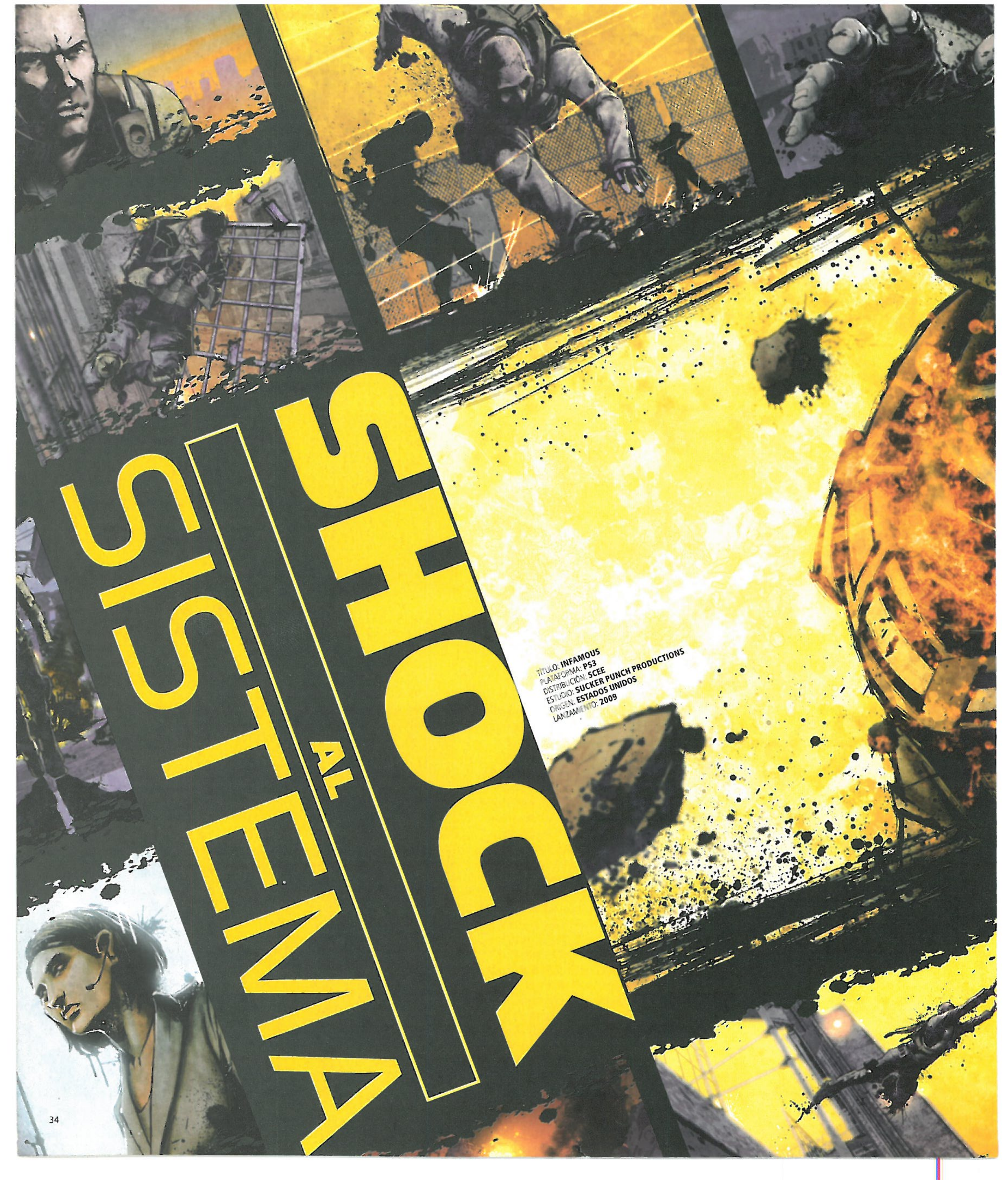
Estudiar, planear, atacar: es el mantra que requieren las secuencias de lucha de este título de Rocksteady. Encaramado a las vigas, Batman observa los movimientos de los matones de Joker antes de dejarse caer silenciosamente para quitarlos de en medio uno por uno. Más tarde vemos a Wayne actuando con menos sutilidad, descolgándose sobre una banda de secuaces desarmados a los que reduce con una violencia estremecedora. Los combates tienen un cierto aire a *Assassin's Creed* en su uso de los contraataques, pero Batman tiende más al cuerpo a cuerpo que el escurridizo Altaïr. En cuanto a los enemigos más duros, se les puede atontar antes de destrozarlos: si llevan cuchillo, un latigazo con la capa de Batman los desorienta lo suficiente como para que los desarmes y los machaques por todo el escenario.



Claro que, por vibrantes y atractivas que resulten estas secciones, resultan poco orgánicas dentro del conjunto. Y es que se corre el riesgo de que los entornos de *Arkham Asylum* acaben convertidos en una serie de habitaciones interconectadas: en ésta hay que usar el sigilo, en ésta los puñetazos. Una jugabilidad rutinaria, adornada por unos puzles dudosos. Y es que el modo Detective de Batman, una vista verdosa que muestra las huellas de DNA de su próximo objetivo y revela los muros destructibles, todavía debe demostrar su utilidad. Habrá que esperar de qué manera Rocksteady le saca provecho a la potencial libertad para moverse por los pasillos de Arkham.



Nuestro primer vistazo a los exteriores de la isla de Arkham indican que Rocksteady ha sabido crear un ambiente decrépito y terrorífico.


SHOCK
AL
SISTEMA
TÍTULO: INFAMOUS
PLATAFORMA: PS3
DISTRIBUCIÓN: SCEE
ESTUDIO: SUCKER PUNCH PRODUCTIONS
ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
LANZAMIENTO: 2009



Día 14 de la cuarentena. En lo alto de la calle, sobre una azotea, un hombre gordo y otro delgado están cómodamente sentados en un sofá, rodeados por los escombros de una civilización destruida. A lo largo de una antigua verja metálica, han colocado unas lucecitas navideñas, y sobre una cornisa, un viejo frigorífico lleno de calcomanías y pegatinas que se están despegando. Los hombres llevan ropas sucias y ofrecen una expresión cansada, pero actúan como si nada les importase en el mundo. ¿Y por qué debería importarles algo? Se encuentran en una ciudad por la que ya no pueden hacer nada: un hecho impepinable, que se hace notar en los rascacielos, en las vigas de metal y en los paneles de publicidad medio rotos; visible en la multitud que, furtivamente, rebusca entre la basura y los escombros de cemento; calles llenas de coches abandonados y bañadas por las chispas inútiles que saltan de los postes de electricidad.

Sin previo aviso, un temblor lejano rompe el silencio. Un avión de carga ruge por encima de la ciudad, perdiéndose en un horizonte humeante. En la azotea, uno de los televisores destrozados vuelve a la vida, y una cadena pirata anuncia que se ha recibido un cargamento inesperado de suministros; un regalo del mundo exterior, que se arriesgaba a adentrarse en la zona de cuarentena. Ambos hombres se levantan de un salto del sofá, preparándose para un viaje a las terribles calles que hay bajo sus pies. El gordo se dirige a la escalera de incendios, mientras que el más delgado de los dos se encamina al borde de la azotea. Luego, salta. Será en ese momento, a los dos minutos de tutorial en *Infamous*, cuando tomamos el control del juego.

Empire City ha sido destruida, pero su propia existencia es como una promesa de reconfortantes aventuras, resultando más atractiva que esa mañana gris en la que nos encaminamos a la sede en Londres de SCEE.

Según Brian Fleming, cofundador del estudio Sucker Punch y productor de Infa-

Al inicio y al final de las misiones tendremos imágenes de novela gráfica que nos irán narrando la historia de forma bastante espectacular. El estilo es muy propio de una época militarizada.

mous, "es un mundo vivo, en continuo cambio, y hemos intentado ofrecerle una estética variada y natural. Tiene zonas residenciales, parques y zonas bañadas por las luces de neón, y todas ellas deben ajustarse unas a otras para llegar a crear una ciudad única y coherente. Los detalles deben tener razón de ser".

Esta ambientación le resultará familiar a quien haya leído *Tierra de Nadie*, una historia de Batman, publicada en 1999, en la que Gotham sufre un intenso terremoto y se ve separada del resto de Norteamérica. Pero a pesar de la fuerte genealogía de cómic de *Infamous*, Fleming asegura que la mayor fuente de inspiración del juego la encontraron cerca de casa. "Hay muchos aficionados a los cómics de superhéroes en el equipo, pero lo que más nos motivó fue algo que tuvo lugar durante los primeros seis meses de desarrollo: por culpa de una tormenta, se fue la luz en casi toda la ciudad. Fue asombroso ver lo que dos días sin electricidad podían suponer para una ciudad metropolitana. Nos hizo pensar en lo rápido que se pueden descontrolar las cosas por culpa del aislamiento. Luego, tuvo lugar el Katrina, así que pudimos ver qué le ocurría a una ciudad cuando se veía alejada del resto del mundo. Al final, más que los cómics, fue la realidad de los telediarios la que nos ayudó verdaderamente a dar forma a *Infamous*".

A pesar de su origen en el mundo real, no se trata de una simple historia de supervivencia en pleno desastre natural: es tanto una historia de superhéroes como un thriller de conspiraciones, en el que jugamos el papel de algo más que una simple víctima. Nos metemos en la piel del hombre que podría haber desencadenado toda esta catástrofe.

"NO ES FÁCIL CONVENCER AL PÚBLICO DE QUE CREA EN MÁS COSAS ADEMÁS DE LOS PODERES ELÉCTRICOS, ASÍ QUE NO FUIMOS MÁS ALLÁ DE LOS LÍMITES HUMANOS"

Todo empieza cuando Cole McGrath, un humilde mensajero, debe entregar un paquete misterioso en la ciudad. No lo conseguirá.

Mientras se dirigía a su destino, el paquete explota, destrozando la mayor parte de la ciudad, aunque Cole consigue salir casi indemne. "Casi" es la palabra clave, ya que, como videojuego que es, cuando nuestro hombre despierta descubre que se ha transformado: un humano con un gran número de poderes basados en la electricidad, desde un devastador haz eléctrico hasta la habilidad para conseguir que el metro funcione sobre unos raíles carentes de vida de no ser por él. Lo que acontezca a continuación (es decir, si Cole usa sus poderes para el bien o para el mal) dependerá del jugador; pero éste contará con un buen guión que le encamine, con distintas bandas en las calles y una misteriosa plaga que se ha ido expandiendo desde que el gobierno le dio la espalda a la ciudad.

LA CIUDAD MALDITA

En su acto inicial, *Infamous* combina esos poderes eléctricos de nuestro superhéroe con un buen puñado de detalles realistas: suministros, refugiados, búsqueda de comida y enfrentamientos urbanos. Aun así, no parece que el argumento vaya a tardar mucho en adentrarse en territorios más extraños. La plaga que destruye la ciudad parece ser mucho más exótica que un mero brote de legionela, y no parece que los Reapers sean los únicos descubriendo su nuevo papel en la sociedad. Sucker Punch sabe que tiene que conseguir que la gente se lo crea; habrá que ver cómo juegan con sus giros argumentales.



La premisa está lejos de *Sly Cooper*, esa franquicia con estilo de dibujos animados en la que Sucker Punch trabajó durante media década. Fleming nos explica este cambio drástico: "Como estudio, valoramos la versatilidad. Hemos trabajado durante seis años en una franquicia que adorábamos, pero era un universo de dibujos animados, de animales sin pantalones que hablaban, y queríamos cambiar un poco de dinámica. Pese a que en la superficie *Infamous* parece ser muy distinto, en el fondo nos presenta, en tercera persona, a un protagonista atlético que puede atravesar entornos de dimensiones considerables, y con grandes misiones por cumplir. Tal vez, los juegos no sean tan diferentes como parecen".

Independientemente de lo diferente que parezca ser *Infamous*, el resultado, al menos por lo que hemos podido ver en nuestra demostración, es una mezcla muy cuidada, a medio camino entre las acrobacias nihilistas de *Crackdown* y las misiones y el desarrollo de personajes de



GTA. Y aun a pesar de contar con dos puntos de referencia tan importantes, el juego demuestra que Sucker Punch ha encontrado su propia voz para hacerse oír.

En nuestra primera visita, Empire City no tarda en hacer sentir su presencia. Se encuentra casi al borde del colapso, pero las calles están llenas de detalles; desde cambios sutiles en las marcas publicitarias hasta peatones que corren de un lado para otro en estado de pánico. Un toque sencillo, que consigue insuflar energías al título y ayuda a plasmar su gran ambientación. Sin embargo, los chistes y las florituras artísticas pasan inadvertidos cuando recorremos los callejones con Cole y el hombre gordo, Zeke, en busca de esos suministros recién llegados. Zeke es un perdedor, que envidia los poderes de su amigo; algo que podría influir posteriormente en el argumento.

Cole es un protagonista original, con la voz propia de un hombre que espera que le ataquen detrás de cada esquina. Parece un cabeza rapada de moralidad ambigua, pero lo cierto es que hay en él un cierto toque de villano de los Dukes de Hazzard. En ocasiones, incluso podremos ver algunos detalles propios de Popeye. El sonido está igual de cuidado: Zeke actúa como una auténtica bola de grasa, y los pasos de Cole son una mezcla entre crujidos agudos y el tintineo constante de su mochila de repartidor.

Es un tutorial, claro está, así que nuestra primera parada es la relativa seguridad de un parking abandonado, en el que Zeke recibe un arma que podría necesitar si las cosas se ponen feas. Cole no puede llevar armas, ya que su energía eléctrica podría provocar que éstas explotasen (su estado también le impide nadar, algo muy útil para el estudio de desarrollo), pero sus habilidades resultan mucho más atractivas. Sus poderes eléctricos son el eje central de *Infamous*. Empieza con un ataque eléctrico básico, capaz de acabar con los enemigos más débiles, y tendrá una variación más fuerte que requerirá un cierto tiempo de carga, así como una explosión electromagnética más poderosa gracias a la cual seremos capaces de hacer volar por los aires coches, contenedores y todo aquel desafortunado viandante que esté cerca de nosotros. No tardamos en poder probar todo esto, ya que Zeke le pide a Cole que utilice su poder para mover algunos coches y encontrar así su arma.

Para apuntar, usaremos la retícula central; con L1 la vista se situará sobre el hombro de Cole, mientras que L2 o los botones frontales servirán para disparar.

ATENTOS A LA PANTALLA

Para ofrecer algunas pistas narrativas y dar un poco de color a la población de Empire City, nos encontramos con La Voz de la Supervivencia, un pandillero que se esconde tras una bandana. Emite desde canales piratas y se le puede ver en todo televisor que funcione; es un truco argumental que se convierte en algo especial gracias al mimo al detalle: la imagen borrosa, el tono altanero y un rápido vistazo a la carta de ajuste con la que empieza cada programa.





Brian Fleming, cofundador.

Los efectos están exagerados, dignos del Lado Oscuro: finos rayos de luz que atraviesan el aire y crujen en él, convirtiendo todo aquello que tocan en un festival de chispas blancas y azules. El espectáculo es tan satisfactorio como parece, con un apartado sonoro que explota al máximo el cuerpo de nuestro objetivo. Sucker Punch nos ha demostrado que no es necesario tener un arsenal de armas para ofrecer un shooter de calidad.

Cuando se acaban los coches con los que jugar, nos dirigimos a un parque cercano, en donde han caído los suministros, pero descubrimos que se han quedado en lo alto de una torre medio derruida. Será en este momento cuando nos presenten el segundo elemento central de *Infamous*: el parkour urbano que intenta combinar la gracilidad de movimientos y el control como ningún otro juego lo ha hecho hasta la fecha.

Según Fleming, "queríamos permitir que los jugadores explorasen la ciudad verticalmente. No queríamos otro juego en el que se conduce por zonas urbanas. Jugamos a *Crackdown* cuando llegó al mercado, y luego a *Assassin's Creed*, y nos gustaba lo que ambos títulos ofrecían, pero queríamos intentar crear algo diferente. Queríamos dos cosas: primero, que el usuario se creyese que lo que estaba haciendo, a nivel de movimientos, era posible, es decir, que respondiera a una lógica. Una vez que convences al público de que crea en los poderes eléctricos, es difícil pedirles que tengan fe en más cosas, así que optamos por mantener la escalada dentro de los límites de la humanidad. En segundo lugar, queríamos que los jugadores tuviesen la sensación de que eran ellos quienes estaban haciendo

En los vídeos se ven enemigos de gran tamaño para los niveles más avanzados del juego. Viendo a los Reapers, no parece haber problemas de variedad.



Hay una barra de vida que se regenera, una cámara al hombro, y un sistema de cobertura, pero los combates de *Infamous* tienen su propia identidad. Hasta ahora, los coches parecen ser una fuente de energía y de cobertura, habrá que ver su papel más adelante.

Los Reapers casi esqueléticos son un enemigo de efectividad asombrosa: su tamaño impone, y su brillo rojo *(Lista de Schindler)* los hace más fáciles de detectar.







las cosas. Es una combinación de control, animación y respuesta; ¿será posible conseguir que el jugador sienta que de verdad ha logrado algo, que el salto dependía totalmente de él? Posiblemente hayamos invertido más tiempo en este aspecto que en ningún otro".

Mientras subimos por la torre, lanzándonos de columnas a corredores en ruinas, moviéndonos por andamios, se hace patente el trabajo invertido en lograr equilibrar este sistema. Cole no tiene problemas para agarrarse a cualquier lugar, y rara vez se agarra a algo que no queremos. Se transmite con éxito una sensación de que tenemos control directo sobre sus saltos, y sin esa sensación de que todavía estamos entrenando. Creemos que esa elegancia en las plataformas es un truco, pero la ayuda de la desarrolladora está muy bien oculta. Fleming nos dice que "todo es cuestión de leer la mente del jugador a través de su pulgar. No decimos que sea un sistema perfecto, pero es único, y estamos satisfechos con él".

"TODO ES UNA CUESTIÓN DE LEER LA MENTE DEL JUGADOR A TRAVÉS DE SU PULGAR. NO DECIMOS QUE SEA UN SISTEMA PERFECTO, PERO ES ÚNICO"

Una vez que hemos liberado las cajas de suministros, regresamos a las calles para disfrutar de la presentación del sistema de combate contra los siniestros Reapers, unos ex drogadictos que se han hecho con el control de la ciudad. Son Nazgûls modernos, encapuchados con una sombra en donde deberían estar sus caras, y que usan como arma unas AK57. Son un enemigo peligroso, y será necesario un importante número de disparos eléctricos antes de acabar hasta con los Reapers básicos.

Los tiroteos cuentan con el apoyo de un sencillo sistema de cobertura; al pulsar el botón Círculo, nos pegaremos a la pared, caja o autobús abandonado que tengamos frente a nosotros, permitiéndonos asomar la cabeza y apuntar desde una situación relativamente segura. La cobertura será también el lugar ideal para recuperar nuestra vida, aunque prácticamente todo, salvo el disparo eléctrico básico, consumirá nuestra barra de energía eléctrica, y ésta sólo podrá recuperarse cerca de fuentes de energía. Pulsando L3, se nos mostrarán los nodos más cercanos que nos puedan valer (farolas y cables de electricidad supondrán una recarga intensa, mientras que los coches servirán para salir del paso).

Si ya el combate en la plaza resultó ser muy complejo, las cosas serán más difíciles al avanzar a una misión posterior. Estamos en un línea de tren elevado, atravesando un estrecho valle de casas, y Cole debe proteger un vagón lleno de rehenes mientras llegan a un lugar seguro. Pese a contar con algunos detalles satisfactorios (Cole debe estar en contacto con el tren para ofrecerle la electricidad precisa para seguir moviéndose), en el fondo se trata de una sencilla misión de escolta, en la que los Reapers nos acechan desde las ventanas de las casas y edificios por los que pasamos, con alguna parada puntual para bajar a la calle y recargar la siguiente sección de la vía.

Al principio, decepciona un tanto su poca imaginación: habrá barriles explosivos junto a los Reapers, listos para explotar, y la única interrupción real, aparte de los puntos de recarga, son unos cuantos coches atravesados que tenemos que sacar de las vías, para liberarlas, utilizando una descarga electromagnética. Si se juega como un shooter tradicional, esta misión puede ser poco satisfactoria y castigar al jugador mientras se enfrenta a una nueva oleada de enemigos.

Pero *Infamous* puede alejarse tanto de las directrices de los shooter tradicionales como queramos que lo haga, y el escenario limitado (en esta ocasión) nos anima a explorar las opciones que tenemos en el entorno, así como nuestro abanico de ataques; podremos detener el tren y saltar por las casas para flanquear a nuestros enemigos, o bien enfrentarnos a las hordas que pueblan las calles saltando por los pilares bajo las vías. Podría parecer que cada parada rompe el ritmo del juego, pero esos puntos están diseñados especialmente para desarrollar estrategias ofensivas y defensivas.

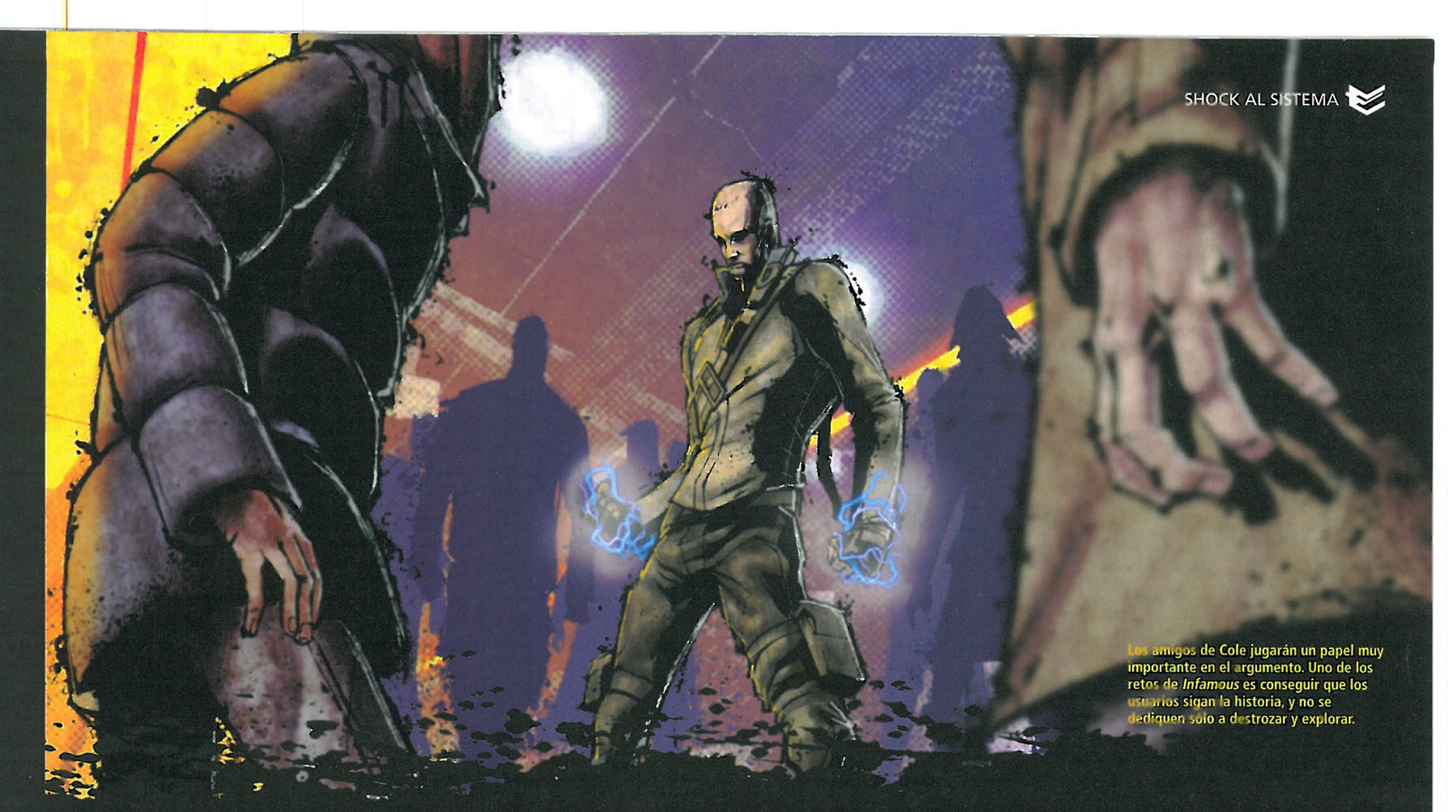
Más adelante, nos volvemos a topar con lo que parece ser una misión rutina-



ARQUETIPO

Superhéroes a la moda, una presunta conspiración, y entornos abiertos: la propia Sucker Punch admite que es fácil confundir *Infamous* con *Prototype*, de Radical Entertainment; pero sólo a primera vista. Según Fleming, "hemos jugado a *Hulk: Ultimate Destruction*, y parece que ése es el tono que seguirá *Prototype*. Parece diferente a lo que estamos haciendo nosotros. Hasta que juguemos, no sabríamos decir cuán diferentes serán, pero cuando trabajamos en *Sly*, la misma distribuidora sacó también *Jak & Daxter* y *Ratchet & Clank*, y al final estos juegos se venden unos a otros. Si *Jak* es bueno, la gente querrá pasarse a *Sly*. Es posible que *Infamous* y *Prototype* acaben ayudándose uno al otro".





Los amigos de Cole jugarán un papel muy importante en el argumento. Uno de los retos de *Infamous* es conseguir que los usuarios sigan la historia, y no se dediquen sólo a destrozar y explorar.

Los rayos de Cole pueden llegar a entorpecer nuestra visión. Por suerte, podemos fijar a los enemigos, y el juego responde bien a nuestras indicaciones.

ria, con el mismo potencial de exploración. Los Reapers han estado echando vertidos tóxicos en los suministros de agua, por lo que, cuando Cole entra en contacto con ellos, vive un viaje alucinógeno en el que los enemigos reales se confunden con objetivos imaginarios, con la pantalla borrosa y temblando durante unos instantes. Nuestra misión será la de localizar y cerrar tres válvulas de agua en una avenida, antes de acabar con la fuente de esta polución.

Una vez más, este marco sencillo ofrece numerosas posibilidades. Un ataque en el que golpeamos el suelo nos salvará la vida en más de una ocasión, atontando a los Reapers para que nos acerquemos y acabemos con ellos de una férrea patada; las granadas eléctricas, que consumen gran parte de nuestra barra de energía, nos permiten acabar con un nutrido grupo de enemigos. Mientras saltamos del follaje a una cornisa y viceversa, se hace evidente que Sucker Punch está en el buen camino: Cole es uno de esos personajes que pocas veces vemos, para quien el movimiento es diversión, y su mundo es un complejo universo que podremos explorar con total libertad.

No obstante, el estudio también sabe cuándo hacernos regresar a nuestra misión, y una vez hayamos cerrado las válvulas, nos encaminamos bajo tierra, a un túnel abandonado, en busca de los vertidos tóxicos. El escenario no tardará en explotar las posibilidades claustrofóbicas del interior subterráneo, presentándonos nuevos tipos de Reaper: los suicidas, que corren hacia nosotros en masa con gritos que hielan la sangre y con cócteles molotov; y los Conduits, altos y espectrales, que se enrollan a nuestro alrededor, desatando ataques terribles que afectarán al entorno. Con todos estos nuevos enemigos, el juego se convierte en una combinación que nos deja sin aliento, que mezcla ataques rápidos con movimientos veloces para recargar nuestra energía en un coche.

A nivel de misiones, *Infamous* está poniendo mucho énfasis en la estrategia. Lo que no sabríamos decir por el momento es si el juego, en su marco completo, conseguirá resultar igual de satisfactorio. No hay planes para ofrecer modos online, y Sucker Punch mantiene bajo el más estricto secreto el sistema de moralidad del juego; sólo dicen que afectará de forma significativa al entorno y dará forma a la narrativa. Como sólo hemos podido ver algunos escenarios individuales, es difícil saber si Empire City tiene el potencial para ir más allá del guión y ofrecernos un entorno donde jugar a nuestro antojo una vez que hayamos logrado llegar al final del argumento.

Dejando a un lado estas incertidumbres, por lo que hemos visto, el juego de Sucker Punch se muestra seguro de sí mismo y con mucha personalidad. Pese a los inevitables préstamos e inspiraciones, no es *Assassin's Creed*, no es *Crackdown*, y no es *GTA*: es algo diferente, que encuentra su originalidad en una fusión única de elementos.



MUERTE EN EL CIELO

TIRARTE DESDE UNA NAVE CON PARACAÍDAS VA A REVOLUCIONAR LA ESTRATEGIA DE LOS SHOOTERS POR EQUIPOS, AFIRMAN LOS CHICOS DE TIMEGATE STUDIOS

Nos desplazamos a la sede de TimeGate Studios para ver y probar *Section 8*, un shooter por equipos cortado según el patrón de *Tribes* y *Battlefield*, y parte de la segunda oleada de juegos que debía publicar la difunta Gamecock, una compañía que hizo mucho ruido gracias a su promoción de desarrolladores independientes y licencias originales, pero falló por la falta de gancho de sus propuestas.

A primera vista, puede parecer extraño haber escogido *Section 8* como ejemplo de la anunciada intención de Gamecock de promocionar juegos originales. En apariencia, es un shooter de ciencia ficción de una clase indeterminada, con tipos corpulentos metidos en armaduras de una complejidad torturante, cubiertas de tonos metálicos y de luces brillantes, disparando sin parar en mundos alienígenas que, paradójicamente, resultan de lo más familiar. Pero bajo las apariencias se esconde un ciclo que proviene de 2005, durante el cual el equipo de desarrollo ha desmontado de forma minuciosa el shooter por equipos, un género en el que no tenían experiencia previa, y ha vuelto a encajar las piezas con ingenua determinación. Por supuesto, dicha revisión continúa: el estado de desarrollo que vimos está aún muy verde, pero el acercamiento de TimeGate le lleva a reevaluar las convenciones desde una perspectiva que otros desarrolladores de títulos multijugador deberían plantearse.

Si bien el equipo se ha quemado haciendo *packs* de expansión (no muy bien recibidos) para *FEAR*, el productor **Robert Siwiak** indica cómo la experiencia de TimeGate con la franquicia estratégica *Kohan* ha sido la influencia principal para la dirección tomada con *Section 8*.

"Uno de los detalles que la gente adoraba de *Kohan* era nuestro generador aleatorio de mapeados –dice–. Pero cuando empezamos a repasar la tecnología para shooters en primera persona, enseguida nos dimos cuenta de que sería difícil repetir lo mismo. Así que preferimos dejar los mapeados en manos de nuestros

TÍTULO: **SECTION 8**
PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SOUTHPEAK INTERACTIVE**
ESTUDIO: **TIMEGATE STUDIOS**
ORIGEN: **ESTADOS UNIDOS**
LANZAMIENTO: **OTOÑO 2009**

artistas y nuestros diseñadores de niveles. Pero ¿qué hay con el resto? Podemos hacer que todo ello sea dinámico. Mejor aún, podemos hacer que los usuarios lo controlen, darles las herramientas para que ellos mismos tomen esas decisiones, en lugar de usar un generador aleatorio que crea eventos o deja al azar dónde se regeneran los vehículos o algo parecido".

Una de las formas en que *Section 8* intenta conseguirlo se hace evidente desde el momento en el que caes en el mundo del juego. Y caes literalmente, a plomo y a través de la atmósfera desde una nave nodriza que revolotea a unos 5 km de altura.

"En lugar de restringir al jugador a unos puntos de regeneración concretos, hemos abierto el mapeado con lo que llamamos 'comprobación'. Así que, a diferencia de un juego como *Counter-Strike*, en el que el equipo A siempre empieza aquí y el B allí, nos aseguramos de que las condiciones iniciales del mapeado sean distintas cada vez. El usuario puede aterrizar sobre casi cualquier cosa que esté dentro del espacio jugable".




De izquierda a derecha: Brett Norton (diseñador jefe) y Robert Siwiak (productor).



Los jugadores tienen acceso a todas las armas y los módulos desde el principio. "Nunca te encuentras en la situación a lo *Counter-Strike* en la que comienzas y no tienes dinero más que para una granada y blindaje de *kevlar* –dice Siwiak–. Nuestros soldados tienen todo lo que necesitan en la batalla".



"Trabajamos sobre un sistema de puntos positivos –indica Siwiak–. Al principio del combate, cada equipo comienza a cero, y hay una puntuación máxima que ambos intentan alcanzar. Durante la batalla, matar a otros jugadores y capturar diferentes puntos de control permite que acumules más puntos".

El campo de batalla, que puedes ver en su totalidad mientras caes envuelto en llamas desde el cielo, es un entorno no lineal repleto de puntos de control, al estilo *Battlefield*. Al capturar puntos de control añades puntos de equipo, como al matar tropas enemigas, pero también activas torretas antiaéreas que impiden que tus oponentes accedan a la zona de aterrizaje más cercana.

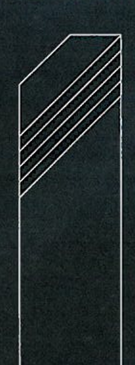
Pero los puntos de control son algo más que fuentes de puntuación fuertemente guardadas. "No son sólo banderas colocadas en lugares del mapeado al azar –dice Siwiak–. Digamos que lo que invades es una instalación científica: eso aumentará el alcance de los sensores de tus unidades en un 50%. Si capturas una refinería, reducirá el coste de tus vehículos en un cierto porcentaje. Así que cada vez que las fuerzas enemigas tomen una de tus bases, sentirás el dolor de perder los beneficios que ésta te ofrecía".

Claro que la victoria no sólo se consigue capturando puntos de control, pues el uso de TimeGate de lo que llama "Dynamic Combat Missions" (DCM, "Misiones de combate dinámicas") añade emoción a cada partida. Los usuarios pueden activar misiones secundarias durante el juego, que ofrecen objetivos distintos a cada uno de los equipos.

Siwiak matiza: "Así que, si has intentado ejercer de francotirador pero, por lo que sea, no has encontrado la forma de explotar tu habilidad en este mapeado, puedes iniciar una DCM de asesinato. Un VIP controlado por la IA aparecerá en el entorno, quizá un general de visita al otro equipo, que inspecciona el punto de control de tu enemigo. Tu misión será encontrarlo y matarlo. O, por ejemplo, digamos que estás en un escuadrón y quieres conseguir algo impactante. Puedes ir en una misión de escolta de un convoy entre dos de los puntos de control que has conquistado. Quizá cuando llegues puedas hacer algo, como mejorar dicha base con una defensa antiaérea más potente. O quizá tu equipo consiga puntos adicionales".

Las DCM rompen el ritmo del juego y, al alejar el centro de los combates de objetivos estáticos, como pueden ser los puntos de control, obligan a los jugadores a explorar y a usar los niveles de formas distintas. En cada

"LAS CONDICIONES INICIALES DEL MAPEADO SON DISTINTAS CADA VEZ. EL USUARIO PUEDE ATERRIZAR CASI SOBRE CUALQUIER COSA"



AIRE MUERTO

El jugador pasa por el proceso de "comprobación" cada vez que se regenera, lo que ha permitido a TimeGate cargarse la habitual cuenta atrás póstuma. "¿Cómo lo han hecho el resto de juegos de los últimos diez años? –pregunta Siwiak–. ¡Bum! Estás muerto... Y ahora observa esta cuenta atrás de 29 segundos durante la que no puedes divertirte. Rompe totalmente la sensación de inmersión, por mucho que nos hayan hecho creer que es como debe hacerse. Pues bien, yo creo que puede hacerse sin que el usuario se sienta castigado".





Las armaduras aparatosas reducen tu maniobrabilidad, pero son muy efectivas para quitar de en medio a la infantería. Claro que TimeGate ha procurado dar herramientas a los peones para que no estén a merced de tanques y robots.

DCM que inicia un equipo, los oponentes reciben un premio si obstaculizan tus progresos. Los VIP, mientras están vivos, proporcionan algún tipo de bonificación a sus equipos.

Imponerte a tus enemigos no es sólo una cuestión de reflejos, sobre todo porque cada marine está bien armado y cuenta con un escudo recargable. Además de las propias defensas de cada base, los jugadores pueden requisar vehículos, torretas estacionarias e incluso trajes mecánicos, que de hecho son clave para quitarles hierro a los asaltos de tus enemigos. Todo ello cae desde el aire, directamente a la zona donde está el jugador.

"No hemos incluido construcción de bases –dice Siwiak, refiriéndose al pasado de la compañía en los RTS–, pero le hemos dado a los usuarios la oportunidad de alterar el campo de batalla de forma dinámica, utilizando estos diferentes tipos de estructura de apoyo".

El uso inteligente de torretas para barrer los lugares en los que tus enemigos pueden regenerarse, o en los que pueden acercarse a rastras, se convierte



El título viene del término militar americano usado al ser expulsado del ejército por culpa de un problema psicológico. En la ficción creada por TimeGate, es el apodo de la Infantería Armada nº 8.

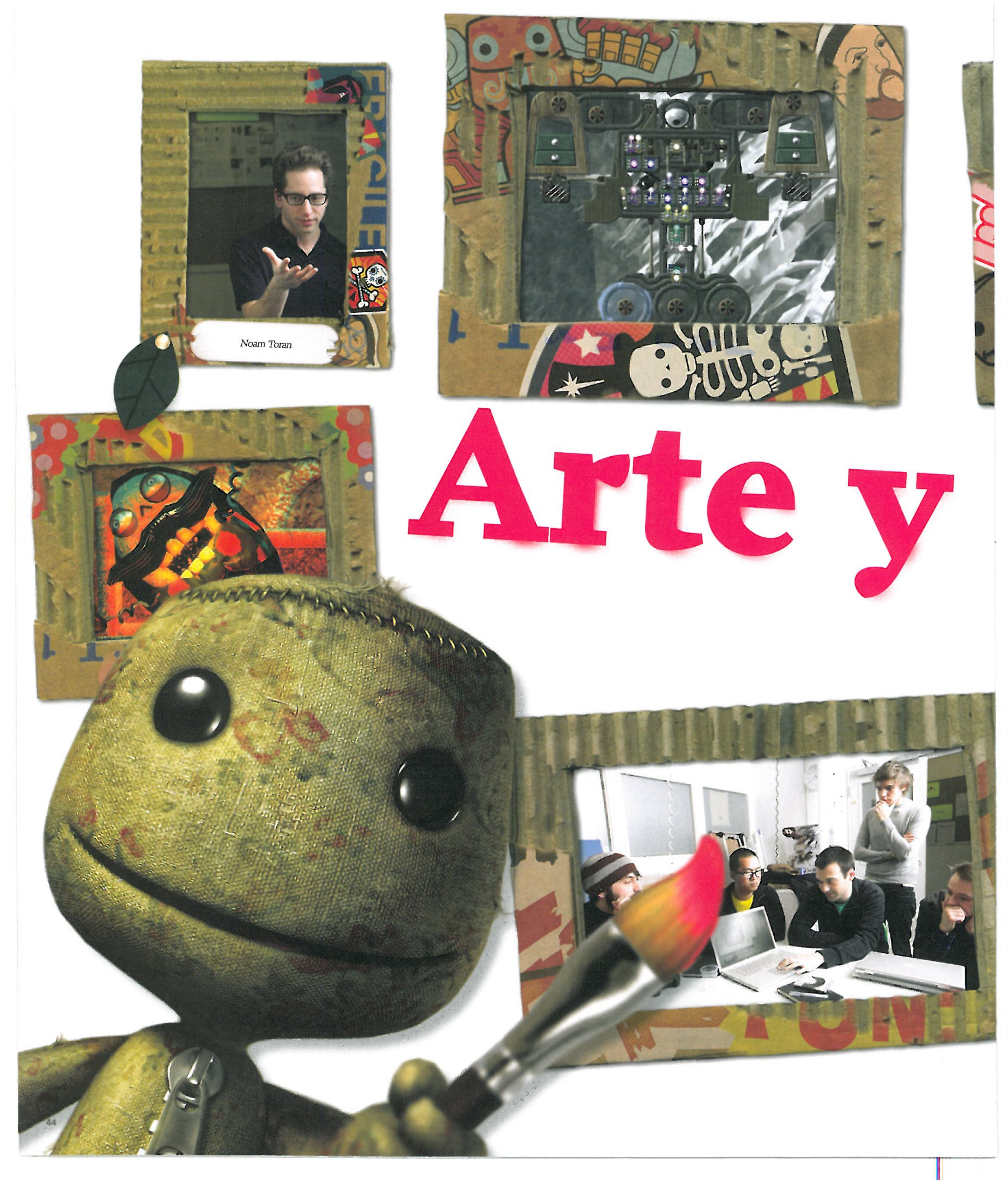
enseguida en una estrategia esencial, llevando a tus oponentes a zonas repletas de fuego cruzado o, si no, manteniendo tu trasero a salvo. Por fortuna, como indica Siwiak, la disponibilidad de vehículos para cada jugador también evita que el título se libre de la absurda prisa por conseguir un transporte con la que arranca muchos shooters por equipos. Claro que los vehículos no son la única forma de atravesar los enormes campos de batalla de *Section 8*.

"Queremos que el jugador sienta que puede atravesar el mapeado de forma relativamente rápida –dice Siwiak–. Así que, si empiezas a correr, tras unos segundos entrarás en un modo de desplazamiento a larga distancia".

Suena una explosión mientras la cámara retrocede a una perspectiva en tercera persona, con tu rechoncha figura precipitándose por campo abierto hacia una base distante, si bien se acerca con rapidez. A medida que llega a la misma, parece que Siwiak va a ir de cabeza contra una pared, pero cuando el choque parece inevitable, aprieta el botón de salto y hace que su soldado salga volando por encima de la base con un *jetpack* que, no te hagas ilusiones, tiene un uso limitado para que no se abuse de él en exceso.



El trabajo con *Section 8* comenzó en 2005, convirtiendo a TimeGate en el segundo licenciatario de Unreal Engine 3 tras el ejército USA. El proyecto quedó en suspenso mientras el equipo cogía experiencia con algunas extensiones de *FEAR*.


Noam Toran
Arte y



Dot Samsen (izquierda) y David Benque




Marc Owens

diseño

Visitamos el Royal College of Art, una de las universidades de diseño más importantes del mundo, para ver qué ocurre cuando sus mejores alumnos juegan con LittleBigPlanet.



Gerard Rallo

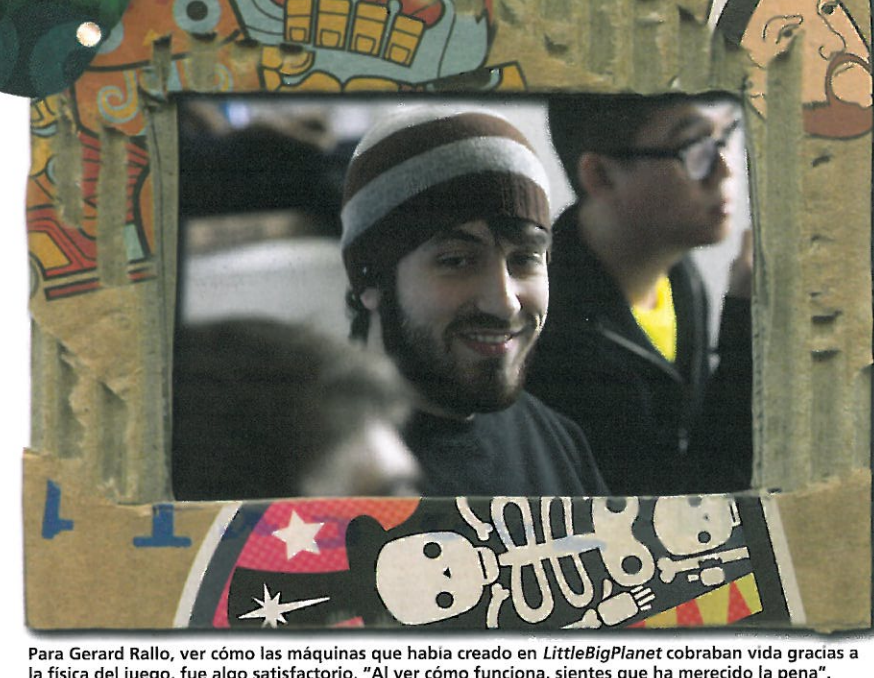
La Royal College of Art de Londres es una de las universidades más respetadas dentro del mundo del diseño, y la única que ofrece cursos de posgrado. La universidad cubre todo el abanico, desde muebles hasta productos de diseño, desde arquitectura hasta moda, joyas y libros; está situada justo al lado del Royal Albert Hall y enfrente del Albert Memorial. Es un edificio demasiado pequeño como para acoger a todos los estudiantes que trabajan en él. Las disciplinas se dividen por plantas, llenas de cables y focos de luz, con infinidad de prototipos y de herramientas para crearlos. Pero la atmósfera es vibrante y enérgica; de hecho, cuesta imaginarse que la universidad se expandiese a otro edificio, ya que es prácticamente inevitable el encontrarse a gente de otros cursos y compartir ideas. Al hablar con los estudiantes, la respuesta es siempre la misma: de orgullo por formar parte de este crisol creativo.

Aquí, el curso de Interacciones del Diseño no gira en torno a las interfaces de los ordenadores, sino en torno a la relación de la gente con las cosas: objetos físicos, marcas, los avances de la ciencia y, por supuesto, las relaciones sociales. Por tanto, es lógico que sus estudiantes experimenten con el nuevo mundo de *LittleBigPlanet* y con las comunidades que han surgido gracias a él. Le pedimos al tutor del curso, Noam Toran, que crease las bases para realizar un proyecto basado en *LBP*, que analizase los videojuegos en su contexto de trabajo.

Aunque muchos estudiantes asistieron a las ponencias sobre el tema, fueron cuatro los que se animaron a crear y presentarnos sus niveles: David Benque y Dot Samsen, que hicieron uno entre los dos; Gerard Rallo y Marc Owens, quienes se licenciaron el año pasado pero que siguen colaborando en el curso. Nos hemos reunido con ellos para hablar sobre sus experiencias diseñando los diferentes niveles, y sobre sus opiniones de *LBP* y de los videojuegos en general.

La charla

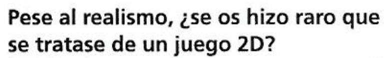
Noam Toran: Uno de los objetivos era cambiar la estructura narrativa tradicional de un juego. Cuando decimos "crear un nivel" en *LBP*, la gente piensa en un nivel con scroll que sigue las directrices marcadas por juegos anteriores. En algunos casos, queremos imitar esos niveles, y en otros, queremos ir más allá. Con *LBP* se puede conseguir una simulación bastante sofisticada de la física, y tenemos la posibilidad de crear cosas, de forma rápida y agradable; en ese contexto, la narrativa puede verse limitada. Existen algunos ejemplos en los que se ha utilizado para propósitos más grandes, pero, al final, resulta que es más interesante no repetir esas narrativas. ¿Qué historias alternativas se pueden contar? ¿Cómo podemos cambiar las reglas de los juegos?



Para Gerard Rallo, ver cómo las máquinas que había creado en *LittleBigPlanet* cobraban vida gracias a la física del juego, fue algo satisfactorio. "Al ver cómo funciona, sientes que ha merecido la pena".



¿Qué os pareció el juego?
Dot Samsen: La física es muy buena. Intenta imitar el mundo real, pero dentro de una pantalla plana.



Pese al realismo, ¿se os hizo raro que se tratase de un juego 2D?
DS: En cierto modo, te esperas un mundo completamente en 3D.
Marc Owens: Pero es agradable. La física es muy realista y en ella radica gran parte de su encanto, así que está bien el verse limitado; si fuese completamente 3D, nos perderíamos.
Gerard Rallo: En ocasiones, tenía la sensación de que necesitaba más profundidad o más capas para poder conectar varias cosas. Para un nivel estándar, no es tan necesario; pero hay mucha gente que ve este juego como un puñado de partes mecánicas con las que crear máquinas complejas. En ese aspecto, no estaría mal tener la posibilidad de una mayor profundidad. Pero no es un gran problema.

***LBP* presenta los objetos del juego como si estuviesen hechos con materiales conocidos, y usa electricidad y cuerdas para conectar cosas. ¿Creéis que esta idea facilita la comprensión de cómo funciona todo?**
David Benque: Al principio, todo era sorprendentemente físico; era más difícil avanzar que en un *Mario*. Pero en cuanto asimilas que esta superficie es elástica y que ese objeto es pesado, se vuelve una experiencia muy agradable.
MO: Estamos familiarizados con los materiales porque forman parte de nuestro día a día en el mundo real. Tienes la sensación de que la goma tendrá una mayor adherencia porque es así en la realidad.
GR: Empecé a trabajar con cartón, aunque tuve que cambiar a madera, y más tarde al metal, porque ¡todo se venía abajo!
MO: No llegué a dominarlo hasta los últimos tres días de creación. Me parecía un proceso bastante frustrante. Si te percatas de qué necesitas para conseguir que un tablón sea más largo, debes seleccionar la herramienta y calcular. Estamos acostumbrados a programas 3D que ofrecen muchos más niveles de refinamiento.

Entonces, ¿no ha sido buena idea meter esos materiales en el editor?
MO: Depende. Es frustrante, pero también es muy básico. Todo el mundo, desde programadores profesionales de juegos hasta niños pequeños, puede crear algo. Si fuese más técnico, esto no habría sido posible.

"Es frustrante, pero también muy básico. Todo el mundo, desde programadores profesionales hasta niños pequeños, puede crear algo"



Marc Owens dice que parte del atractivo de *LittleBigPlanet* radica en que es tan divertido de ver como de jugar. "La física de *LBP* se basa en parte en hacer el tonto".



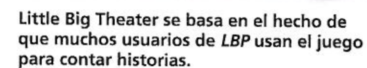


Puro teatro

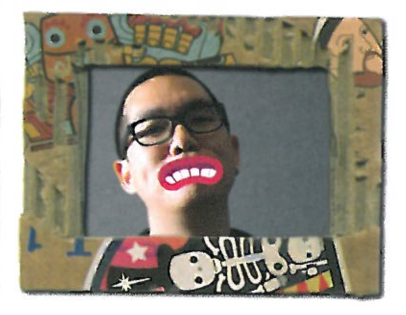
PSN: player_2_cdn

Benque y Samsen crearon un teatro para los jugadores de *LBP*. La idea es que algunos jugadores actúen y otros hagan las veces de tramoyistas. En el escenario hay una rueda con pegatinas que tienen otras funciones. Al pulsar una, cambia el escenario. Al pulsar otra, cambia la hora del día: el sol, la luna o las nubes hacen su aparición, mientras la luz cambia para adaptarse a la hora. El nivel es personalizable, y los jugadores pueden añadir sus propios guiños. Según Benque, "lo primero de lo que nos percatamos era de que había quien representaba el 11 de septiembre, utilizando el juego como plataforma narrativa. Queríamos adaptar eso, creando un escenario en el que personajes y tramoyistas hiciesen transiciones entre actos, o jugasen con marionetas". Conscientes de su parecido con el Machinima, ambos desean que muchos jugadores ignoren el juego y lo usen como herramienta para contar historias. Según Samsen, "una muestra de esto es la cantidad de vídeos de *LBP* que hay en YouTube".





Little Big Theater se basa en el hecho de que muchos usuarios de *LBP* usan el juego para contar historias.



¿Os visteis limitados a la hora de plasmar vuestras ideas?

MO: Yo creé algo basado en la física del juego, una especie de reacción en cadena.

GR: Disfruté creando máquinas con la física. Era divertido ver algo que habías creado. Hay ciertas limitaciones mientras lo haces, pero cuando lo ves en funcionamiento, vale la pena.

MO: Son muy interesantes las cosas divertidas que la física no puede recrear. Por ejemplo, no puedes hacer pasar una pelota por una cuerda, porque la cuerda es sólo un comando, no un objeto físico.

NT: En el diseño del juego intervienen parte de PhotoShop, parte de programa de modelados 3D, y parte de algún programa que un ingeniero químico podría utilizar para visualizar algo. En un curso educativo precisas trabajar con prototipos, y es importante hacerlo de forma eficiente. En gran medida, son modelos de cartón, y los ejemplos en cartón virtual demuestran que *LBP* tiene





un nivel de sofisticación tal que podría convertirse en una potente herramienta de creación de prototipos.
DS: La gente está creando otros juegos: *Gradius*, *Pac-Man*, *Tetris*. Una de nuestras ocurrencias era crear un *LBP* dentro de *LBP*, controlando a un solo sackboy empleando grandes joysticks.
DB: Harían falta dos jugadores para controlar un personaje. O incluso más...
DS: ¡No sabemos si eso es posible!
GR: Tal vez, si fuese algo más simple...
MO: Ves una idea en el juego y piensas al momento: "¿cómo se puede hacer eso?" También es cosa de un único hombre, y están esos diseñadores famosos por los niveles que han creado. ¿Habéis visto el nivel de la montaña rusa?

¿Habéis utilizado muchos recursos online mientras creabais los niveles?
GR: Yo, sí. En mi nivel, hay una cara que cambia, así que para crear una cara tenía que destruir la que estaba antes, y no sabía cómo hacerlo. Me frustraba intentar probar un montón de cosas, y acabé buscando en Google; encontré a un tipo que hacía algo similar, que podría aplicar a mi nivel. Eso es lo mejor de este juego: la vida que tiene en el exterior. La gente crea foros para hablar entre sí sobre cómo crear cosas.
MO: La gente aprecia mucho la cultura presente en *LBP*, y el estudio de desarrollo da facilidades para ello.

Hay muchos juegos en la actualidad, incluyendo *LittleBigPlanet*, en los que pierde importancia el jugar solo, porque el jugar con otra gente y las comunidades que se crean a su alrededor se han vuelto más importantes.
MO: La física de *LBP* gira también en torno

El entorno virtual
PSN: Jimmo316

El proyecto de diseño de Marc Owens se enfoca al comportamiento de la gente en entornos virtuales, pero decidió crear en *LBP* una reacción en cadena. Según nos explica, "todo el mundo que juega se ve seducido por su aspecto físico, y quería ver si algo encantador en la vida real, como una máquina de reacción en cadena, mantendría su carisma al recrearlo virtualmente. Hasta cierto punto, es así". Dado que el juego enfoca la cámara en el sackboy del jugador, sólo es posible seguir la acción en el modo editor. Es una secuencia de eventos en la que la participación inicial del usuario es básica. Nos preguntamos si, en posteriores versiones, el sackboy podría ser transportado a lo largo de estos eventos. Dicho esto, la física de *LBP* no es tan fiable como cabría esperar. Según Owens, "lo peor de todo es que puedes tener el mismo escenario, y que la reacción sólo funcione una de cada diez veces. Al estar todo en el mismo sitio, cabría esperar que la física actuase de forma coherente e idéntica en todas las ocasiones, pero no lo hace".

Rube, de Marc Owens, es más para ver que para jugar, pero asegura que la física de *LittleBigPlanet* llegó a ser frustrante en ocasiones.



a hacer el idiota; a menudo, ocurren cosas divertidas gracias a la física, y la gente disfruta viéndolas, así que es uno de los pocos juegos divertidos de ver.

GR: Yo he visto seis veces un vídeo del nuevo juego *Flower*, sólo porque disfrutaba con él. Creo que podría pasarme varias horas viendo a un amigo jugar.

MO: Y luego están los juegos como *Guitar Hero* en los que entra el factor actuación. He visto vídeos de usuarios muy hábiles, tocando las canciones más difíciles en los niveles de dificultad más elevados.

¿Podría la interacción afectar a la hora de que la gente disfrute con un juego?

DB: En *GTA*, me pareció que la narrativa se metía en medio de la diversión porque lo que quieres es conducir por la ciudad. Deseaba que hubiese un botón para desbloquear todo y no tener que pasar por todo el rollo intermedio.

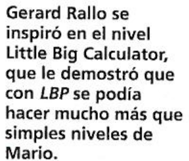
MO: ¿Alguien ha visto el nivel de los Cazafantasmas? Alguien se hizo toda la película, con los diálogos. No hay nada que hacer, sólo lo atraviesas y disfrutas con las frases.

Puede que eso sea lo que quiere la gente de un juego: que sea una sucesión de eventos.

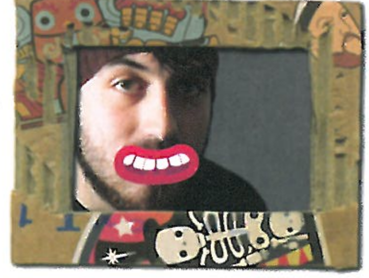
NT: Me pregunto si la sofisticación visual tiene algo que ver; la gente habla de ver vídeos en YouTube de gente jugando. *LBP* y *God of War* tienen personajes brillantemente animados, en esos escenarios de diseño sublime. Es algo muy seductor. Yo dejé de jugar hace años (mi sofisticación no va más allá de *Street Fighter*), así que ahora prefiero disfrutar viendo a otro jugar, en vez de hacerlo yo mismo. Vemos jugar a la gente a estos juegos tan bellos. Sus creaciones son fantásticas.







Gerard Rallo se inspiró en el nivel Little Big Calculator, que le demostró que con *LBP* se podía hacer mucho más que simples niveles de Mario.



La música

PSN: player_2_cdn

Gerard Rallo se inspiró en algunas creaciones famosas como el nivel Little Big Calculator, y decidió reproducir un proyecto que había hecho para la universidad unos meses antes. En él, una persona lleva una máscara cuya expresión varía según la música que los demás pongan en el iPod. Así pues, en su nivel creó un iPod, con su habilidad de crear una lista de reproducción de hasta cuatro canciones (de un total de ocho) y la posibilidad de seleccionar una canción de la lista pulsando en la rueda táctil. Por tanto, la expresión de un "Robopanda" varía según la canción que se escuche. Cuando fuimos a probar, se había estropeado, ya que uno de los cables que controlan sus sistemas lógicos estaba mal conectado. Pero el hecho de que algo así sea posible en un juego diseñado para crear plataformas es algo que fascina a Rallo. "Creo que el nivel calculadora animó a mucha gente. La primera vez que vi lo que los usuarios creaban, todo eran niveles de Mario, y pensaba que no se podía hacer mucho más. Pero tras una intensa búsqueda y de encontrar esta calculadora, me di cuenta de que todo era posible jugando bien con la física".







CÓMO PARTICIPAR:

Por favor, responde a estas preguntas:

¿Juegas más en consolas portátiles que en fijas? ....

¿Qué tipo de contenido te gustaría encontrar en nuestra web? ....

....

Rellena y envía este cupón a: Revista EDGE. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. Entrarás en el sorteo de los juegos arriba indicados. Sólo se admitirá un cupón por persona. La lista de los ganadores saldrá publicada en el número 38 de EDGE.
Si eres suscriptor, puedes mandar tu número junto con los datos por e-mail y entrarás en el sorteo igualmente.

Nombre: ....
Apellidos: ....
Tel.: .... Dirección: ....
C.P.: ....Población .... Provincia: ....
Edad: ...... E-mail: ....

GLOBUS COMUNICACIÓN,S.A., te informa de que los datos personales recogidos en la presente encuesta serán tratados con las medidas de confidencialidad exigidas por la Ley Orgánica 15/1999 sobre Protección de Datos de Carácter Personal con una única finalidad de establecer un perfil de preferencias de los lectores para ofrecerles un mejor producto. Puedes ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en C/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid. Los envíos serán realizados por correo certificado. Si llegasen devueltos, los premiados deberán hacerse cargo del coste del reenvío o podrán recogerlo en nuestras oficinas.

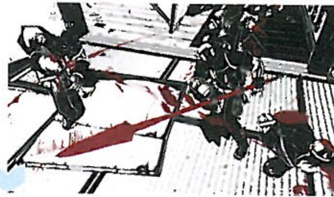
☐ *Si no deseas recibir comunicaciones de nuestra empresa, marca en esta casilla.*

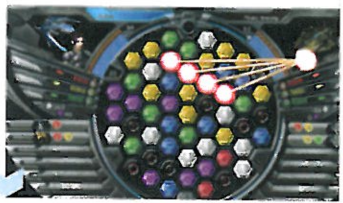
Nuevo

Todo sobre los últimos juegos que han salido









Los + jugados de Edge

Left 4 Dead



Qué tontos fuimos al pensar que lo importante era la supervivencia. Ahora tenemos un máster en técnicas para todo lo contrario.
360, PC, VALVE

Mirror's Edge



Le dimos otra oportunidad. Moverse es todavía una gozada, pero parece que en el resto tendremos que seguir practicando.
360, PC, PS3, EA

The Legend Of Zelda: The Wind Waker



Pocos juegos aguantan el paso del tiempo tan bien. Parece difícil que las nuevas tecnología puedan realmente mejorarlo.
GC, NINTENDO

Después del apocalipsis

¿Por qué los habitantes de los juegos no son mañosos?



El Megaton de *Fallout 3*, un baluarte en contra del gasto que supone la reconstrucción de los vestigios de una civilización destruida, es una representación bastante creíble de lo que la gente sería capaz de hacer durante los 200 años siguientes a una guerra nuclear. Pero, ¿por qué querrían estos habitantes vivir en pequeñas y lúgubres habitaciones y dormir en colchones mohosos?

Han pasado un par de siglos entre la guerra nuclear y los eventos que tienen lugar en *Fallout 3*. Y, sin embargo, Three Dog sigue viviendo en una habitación que se cae a pedazos: paredes de hormigón, muebles en descomposición... justo encima de unos oscuros pasillos repletos de inútiles armarios archivadores. Rivet City, a pesar de sus esfuerzos por encontrar una estructura sostenible, sigue teniendo pasillos llenos de basura que aparentemente nadie ha pensado en retirar. Incluso la opulenta Torre Tenpenny está desgastada y desportillada. Quizá Three Dog no sea precisamente un manitas, o nadie en la torre haya pensado que le vendría bien una mano de pintura, pero casi todos en *Fallout 3* viven en la decrepitud.

Tan sólo hemos encontrado un personaje que haya dejado su huella personal en su espacio vital: Dukov, con su escultura colgante de luz y sus figuras de posturas imposibles. Y olvidemos el argumento de que la agente ha estado demasiado ocupada tratando de sobrevivir como para pensar en "decorar" sus casas. Dukov sí parece haber tenido tiempo para convertirse en un borracho adicto al sexo. Y no es que el canon de *Fallout* no sea partidario de la austeridad: Shady Sands, el primer pueblo del juego original, logró transmitir el sentimiento de una sociedad que se ha pasado casi 200 años aferrándose a lo poco que les quedaba de civilización, con sus chozas de barro, vestimentas y camastros de pieles de animales, convirtiéndolo en un lugar extraordinario.

Muchos juegos muestran paisajes devastados, ya sean recientes, como en *FEAR 2*, o más en el pasado, como Los Ángeles del próximo *Terminator Salvation*. La destrucción es una fantasía fácil de aplicar al mundo real, y es emocionante ver un entorno familiar devastado por un apocalipsis ficticio. Pero es fácil equivocarse por lo rápido que las cosas se deterioran, y la naturaleza reclama su sitio. A pesar de ello, la gente reconstruye, y de su esfuerzo nace una nueva civilización. Los desarrolladores deberían aplicar su imaginación no sólo a la destrucción, sino también a lo que viene después. Porque el verdadero horror nace del contraste: una frágil cultura floreciente en un mundo que ha estado casi al borde del abismo.

Sistema de puntuación de **EDGE**:
1 = uno, 2 = dos, 3 = tres, 4 = cuatro, 5 = cinco, 6 = seis, 7 = siete, 8 = ocho, 9 = nueve, 10 = diez.



FEAR 2: PROJECT ORIGIN

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PC, PS3
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: WARNER BROS
ESTUDIO: MONOLITH PRODUCTIONS PRECIO: 61,90 €





Gran parte del sentido de la atmósfera de *FEAR* reside en la normalidad de sus entornos, que sugieren que los secretos más oscuros no se ocultan en búnkers canadienses o en el Área 51, sino tras paredes falsas en el mundo normal y corriente.

Si algo nos ha enseñado el género de terror, más allá de "apunta a la frente" y "el mejor sitio para esconderse es detrás de Kurt Russell", es que todo ocurre por alguna razón. No importa lo extraños que sean los hechos, hay siempre una lógica tras la locura, un hombre tras la cortina o un fantasma que ataca al jefe. *FEAR 2* es la prueba de ello. Se trata un videojuego de ritmo brillante, de una ferocidad adictiva, que le da un propósito a lo bueno, lo malo y lo directamente ridículo de las propuestas recientes de Monolith. Y es que la compañía no ha aprendido de sus errores: los ha corregido.

En la piel del sargento Michael Becket, cabecilla de una unidad enviada a investigar los hechos de *FEAR*, asistes a una dosis poco habitual de fenómenos extraños. El más habitual de ellos es el *déjà vu*, ya que gran parte de este juego se ensayó en *FEAR*, *Condemned: Criminal Origins* y su secuela humorística, *Condemned 2: Bloodshot*. De hecho, verlo en movimiento lleva a pensar: "Al menos no es un edificio de oficinas/estación de metro/escuela hechizada/lavabo asqueroso". Y desde luego, no es otro de los desechos urbanos de Monolith.

Alma, la apocalíptica niñita que necesitaba un corte de pelo urgente y unos cuantos camiones de anfetaminas, escapó del último juego a pesar de que le arrojaron una bomba nuclear que arrasó cerca de 13 km². La secuela comienza momentos antes, en las oficinas de su creador, Armacham, donde se ha producido una masacre. Parece que en el ejército estaban de rebajas, de ahí que mandaran al colérico coronel Vanek para asegurarse de que todo salía según sus planes. Por oscuras razones, te han enviado para detenerle, y por el camino encontrarás secretos siniestros que, claro, giran en torno a tus incipientes habilidades psíquicas y tus nada envidiables orígenes.



Su dinámica banda sonora merece una mención: su ritmo cambia entre la amenaza y la urgencia con maestría, y las pocas voces se funden con el entorno sonoro.



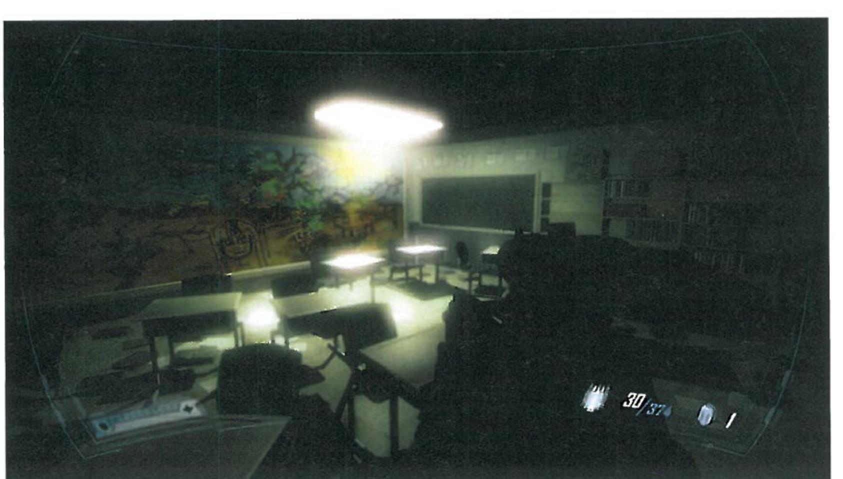
Tras unos pasos dubitativos, *FEAR 2* llena sus horas de juego con gore, llenando además la pantalla de balas y cierres de secuencia espectaculares

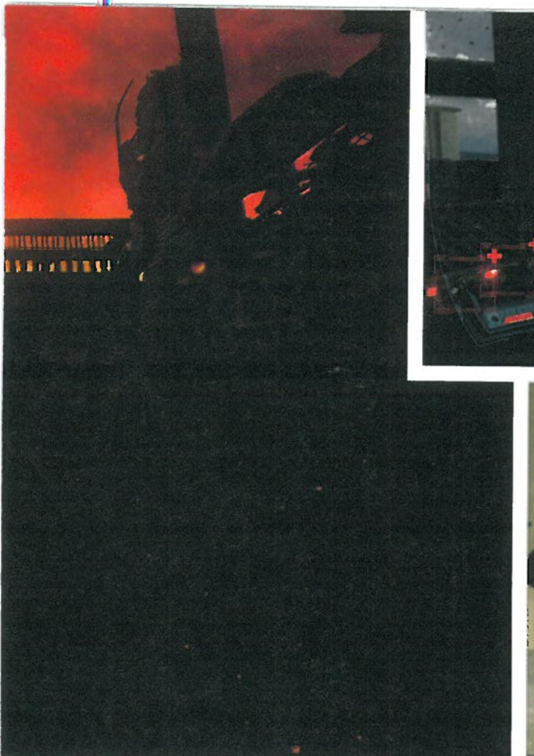
Lo que ocurre después merece ser desgajado y colgado en la pared de todo desarrollador que cree saber cómo rodar. Tras unos primeros pasos dubitativos, *FEAR 2* llena el resto de sus horas de juego recurriendo al gore, llenando además la pantalla de trayectoria de balas, enemigos furiosos, barriles humeantes, habitaciones destrozadas, diálogos punzantes, interpretaciones excesivas y cierres de secuencia espectaculares. La saga siempre había jugado con los sentidos del usuario, pero en esta ocasión resulta mucho más efectiva. Asfixiado por tus enemigos, reales e ilusorios, nunca sabes si está desperdiciando balas, lo que supone una gran presión psicológica.

En cuanto al daño de los entornos, el título aplica una fórmula sencilla: cuanto más cuesta construir algo, más divertido es destrozarlo. Lanza una granada en *FEAR 2* y verás cientos de horas de trabajo



Parece otro mecha más manejado en primera persona, pero no te equivoques: es el dios de los robots. ¿Visión termal? La tiene. ¿Misiles que dan vueltas y más vueltas antes de destrozar edificios? También. ¿Vuela a los enemigos en pedacitos minúsculos? Por supuesto.







Las armas que escojas para las cuatro ranuras que tienes disponibles son bastante circunstanciales. En todo caso, siempre llevan munición con ellas.



A diferencia de los pésimos packs de expansión y las deprimentes conversiones del primer juego, ***FEAR 2*** no deja duda de que las consolas son su territorio natural. Su control está adaptado a la perfección.

de Monolith saltar por los aires debido al sentido efímero que le otorga la física del juego a los escenarios. Como si los mundos de *FEAR* y *Condemned* sólo fueran esbozos, han sido rehechos con el colorido y las texturas que esperarías de un *No One Lives Forever*.

Parece que los grandes juegos de acción no pueden tener finales a la altura, aunque aquí no importa mucho. La historia de *FEAR 2* se salva de ello al crear su propio universo surrealista, en el que todo, desde aviones comerciales cayendo sobre el campo de batalla hasta vórtices absorbiendo a tus enemigos, es culpa de esa niña fantasma malencarada. Por fortuna, Monolith se ha resistido a convertir a Alma en algo más de lo que debería ser: un fenómeno ectoplásmico. Las banalidades terrenales como las batallas las deja en manos de humanos (y subhumanos), pero sus ataques son constantes, momentáneos y, claro está, perturbadores. Este cliché particular del terror nipón es quizá la principal seña de identidad del juego, pero cuenta con una ventaja: el ritmo de juego, la estructura de los entornos y la forma de guiar la mirada de Monolith sólo se queda por detrás de la de Valve.

Si lo que has leído hasta ahora te ha dejado un tanto desconcertado, no es mala señal. De hecho, es lo que busca provocar *FEAR 2*. Sus emociones y sus sustos vienen y van con tanta velocidad que pocas veces te cuestionas su sentido táctico, que debemos decir que no va más allá de cuándo pulsar el botón de la cámara lenta y a quién vas a disparar primero. Y sí, las tropas de Replica todavía usan una IA muy desarrollada para buscar cobertura en los escenarios más destrozados. Sus burlas siguen siendo reales y se reflejan en sus acciones. Y sí, se deslizarán por un hueco del decorado si ello les lleva a aparecer por tu espalda y matarte a bocajarro. Pero no son peleas donde tengas mucho que interpretar ni reflexionar, sino más bien apretar los dientes con frustración... A ser posible, sobre un cigarro puro al estilo Hannibal Smith. **[8]**

Combates modernos



El modo multijugador de *FEAR* tuvo el éxito suficiente como para ser relanzado como una descarga gratuita: *FEAR Combat*. Claro que pocos PCs podían reproducirlo bien al principio. *FEAR 2* no se queda atrás en ese sentido, pues cada uno de sus modos le da un giro particular a un tipo de juego. Blitz es un "captura la bandera" en el que la ídem deja una baba fluorescente que te hace fácil de encontrar. *Failsafe* es un juego por equipos en el que activas y desactivas bombas, pero no puedes regenerarte. Por su parte, *Armored Front* es similar a *Risk*, y cada equipo tiene su propio y letal (si bien vulnerable) robot. Además, se conservan los mapeados para un jugador, con todo lo bueno que ello supone.





Dentro del discutible campo de los documentos "de inteligencia" en juegos llenos de ritmo, los de ***FEAR 2*** destacan por lo bien escritos y lo bien documentados que están... Y por la información que aportan.



EMPIRE: TOTAL WAR

PLATAFORMA: PC LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: SEGA ESTUDIO: THE CREATIVE ASSEMBLY



Sea cual sea el tipo de combate, el consejero aportará alguna idea. Se repite poco, y merece la pena dejarlo activado sólo por sus apuntes sobre estrategia, muy bien escritos, además.

No sorprende que *Total War* tenga seguidores fervorosos. Ningún otro juego representa eras bélicas completas con semejante respeto y fetichismo por el arte de la guerra, y ninguna serie trata la historia con tanta seriedad, aun usando personajes muy de comic-book.

Puede resultar intimidatorio. Pero The Creative Assembly ha optado por acoger al recién llegado, y *Empire* es el juego más accesible de toda la serie. Encontramos el habitual tutorial, sencillo, y durante el juego, el consejero advertirá si se están cometiendo terribles errores tácticos (como apuntar tu artillería a la caballería).



Empire es el más accesible de la serie. Intimida, pero al jugador se le introduce despacio, para que tome bien el pulso

Luego está la campaña de transición, que introduce al jugador al mapa de juego, y lleva a Estados Unidos desde sus primeros pasos contra sociedades tribales hasta su independencia, antes de entrar en la gran campaña que ocupa todo el siglo XVIII. Sí, intimida. Pero al jugador se le sumerge lo suficientemente despacio como para que pueda desarrollar un par de agallas.



El plano detalle de *Total War*. Ver luchar a tus unidades es tan entretenido que tal vez te olvides de dar órdenes. Las animaciones aleatorias dan un toque más orgánico.

La mejora más obvia está en el mapa del mundo. Por primera vez, su aspecto visual da la impresión real de que tu imperio crece y tu tecnología mejora gracias a un cambio sutil: gran parte de lo que solía ocurrir en la capital, sucede ahora en las provincias. Puertos, granjas y escuelas se convierten en grandes estructuras, y dan una visión global antes escondida. Es un avance tan notable en cuestiones de accesibilidad e inmediatez que resulta difícil imaginar otras fórmulas dando resultado.

Los agentes, por otro lado, han sido revisados. Ya no hay diplomáticos, y la diplomacia sucede instantáneamente. Puede resultar artificial, pero The Creative Assembly nunca ha sido un desarrollador que dejara que un apego dogmático a la historia pudiera arruinar su jugabilidad. El libertino sustituye al espía y al asesino, y el gentleman es una pieza útil que aumentará la investigación y puede usarse para despachar gentlemen enemigos sin dañar las relaciones entre naciones. Por otro lado, colocar misioneros en países de otras religiones trastocará lentamente sus creencias, reduciendo así las posibilidades de revuelta cuando derribes a su dios.

La inteligencia tras la nueva diplomacia ha sufrido también una reforma. Además de la ausencia sobre el mapa de diplomáticos, las alianzas parecen más estables. Tal vez por el propio número de países: además de las 11 naciones jugables, el mapa está plagado de estados menores. En juegos anteriores, un acercamiento voluble a las alianzas conducía al caos, pero las relaciones aquí son más fluidas. Si alguien presenta exigencias, es seguramente la primera señal de que le considera muy



El mapa está más lleno que nunca, con muchas cosas sucediendo fuera de la capital. Habrá nuevos agentes según la prosperidad, el crecimiento y, en el caso del libertino, las casas de mala reputación.







En la lucha con otro barco podrás apuntar a su casco, o inutilizarlo disparando a sus velas. También podrás soltar los garfios antes de abordarlo. Los barcos son caros, y capturar uno es un doble triunfo.





poco valioso como aliado. Otra mejora que te da la oportunidad de responder tácticamente a una amenaza futura.

Hay una nueva condición de victoria en forma de prestigio, que permite al jugador proclamarse vencedor en base a lo maravilloso que el mundo piensa que es. Abolir la esclavitud, por ejemplo, puede mermar la producción, pero es un movimiento hacia un gobierno ilustrado y brindará prestigio. Claro que tener una armada gigantesca es otro aspecto que lo aporta, con lo que no se trata de una vía de escape para pacifistas perezosos.

Pero la adición más importante al juego es el combate naval. Teniendo astilleros, pueden construirse barcos de guerra, y el mundo de la escaramuza marina se abre ante el jugador. Resulta menos humano que las batallas terrestres, pero, paradójicamente, el hecho de seleccionar una cosa tangible –un barco, no 120 hombres– hace que el control del combate resulte más íntimo. Y no es fácil. Conforme los números de cada bando aumentan, se convierte en algo tan claustrofóbico y caótico como una partida de ajedrez donde ambos bandos pueden mover todas sus piezas al mismo tiempo.



Nótese la ligera nevada. El tiempo afecta a las condiciones de batalla, y hay que reaccionar ante él. Por ejemplo, la lluvia intensa estropea la pólvora y aumenta el tiempo de recarga de los fusileros.

Volviendo a los recién llegados: si uno no se siente cómodo con todas las sutilezas de la estrategia de gestión, se puede aprovechar del alto nivel de automatización disponible. La IA no tomará la decisión óptima, pero sí la suficientemente buena para casi todas las dificultades. Y resolver una batalla en modo automático permite escapar al pánico frente al error garrafal, pero casi siempre se perderán más unidades de las necesarias.

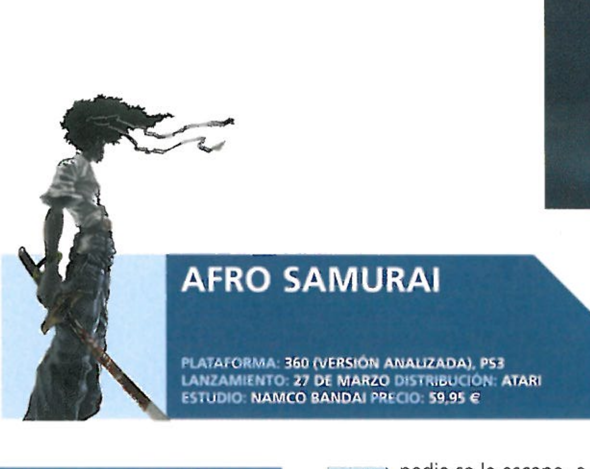
Jugando así, sin embargo, la sospecha de que sólo se está disfrutando de una parte del juego irá creciendo, y uno comenzará a curiosear en los menús. Si eres uno de los recién llegados a *Total War*, éste es el proceso de aclimatación, mientras conoces las personalidades de las facciones, cómo tus generales mejoran según su experiencia, si Suecia es o no digna de confianza…

Ésta es la magia de *Empire* y de toda la serie. Un millón de caras bizqueando a la luz del monitor ocupadas con los problemas de emperadores. Personas para quienes irse a la cama no es más que una decisión mundana e indigna. *Empire* es ingenioso, inteligente, accesible y con las suficientes capas como para llevar este pálido fervor a toda una nueva audiencia. **[9]**

Guerra modificada



***Empire* comienza con once facciones jugables, pero no se desbloquean más durante el juego. No obstante, The Creative Assembly confiesa que con un pequeño cambio en un archivo muy accesible se desbloquean las naciones menores. Así que, si quieres enfrentarte a fuerzas insuperables, forzarte a jugar mucho más con la diplomacia, o si simplemente odias que haya elementos con los que no puedas jugar, alguien habrá descubierto la configuración para "desbloquear todas las facciones" antes incluso de estar a la venta, y podrás jugar como Diminutlandia Occidental.**



AFRO SAMURAI

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PS3
LANZAMIENTO: 27 DE MARZO DISTRIBUCIÓN: ATARI
ESTUDIO: NAMCO BANDAI PRECIO: 59,95 €

Alma errante en busca de inspiración



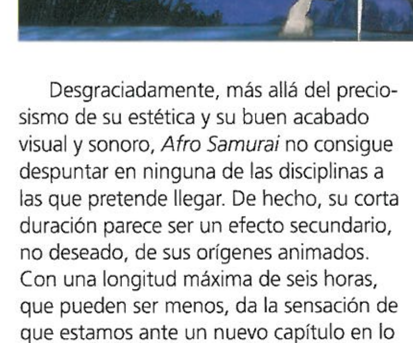
***Afro Samurai* se rige por un círculo vicioso a nivel jugable. Los enemigos cuentan con una vitalidad importante, resistentes a nuestros ataques y con grandes dotes para la defensa. En esos eternos intercambios de golpes, ganaremos concentración que podremos usar para desatar ataques devastadores con los que matar a los enemigos de un golpe, en un entorno en gris y a cámara lenta. En ocasiones, dará la impresión de que éste es el único modo de derrotarles, y la frustración será tal que nos debatimos entre lo mecánico y la desesperación.**

A nadie se le escapa, a día de hoy, que las tecnologías actuales han conseguido que la línea que separa el ocio electrónico del mundo del cómic y la animación sea cada vez más fina. Si bien ya hace años que nos encontramos con proyectos de gran envergadura, que abarcan distintos ámbitos (como la franquicia *.hack*, que dio lugar a juegos, mangas y series de animación), posiblemente el ejemplo más importante de esta generación, por la repercusión que ha tenido la serie de animación, está protagonizado por este *Afro Samurai*.

La mezcla es absoluta en este caso, y a nivel de presentación es casi inmejorable: la obra de Namco Bandai consigue representar a la perfección el estilo y la forma de pensar de la serie de animación, y conserva el buen puñado de actores de renombre que prestan su voz a los personajes, encabezados por un pletórico Samuel L. Jackson. Al renunciarse al doblaje a nuestro idioma, y optar por meros subtítulos, se evita la enajenación del producto original, que tiene en esas participaciones estelares su baza más importante.







Cuando encadenamos combos, *Afro* nos ofrece un completo ritual de saltos, giros, violentos ataques y una habilidad sin par. Eso sí, siempre y cuando la cámara nos permita seguir sus movimientos, algo que no siempre ocurre.

Desgraciadamente, más allá del preciosismo de su estética y su buen acabado visual y sonoro, *Afro Samurai* no consigue despuntar en ninguna de las disciplinas a las que pretende llegar. De hecho, su corta duración parece ser un efecto secundario, no deseado, de sus orígenes animados. Con una longitud máxima de seis horas, que pueden ser menos, da la sensación de que estamos ante un nuevo capítulo en lo que a argumento se refiere, lento de desarrollo y carente de profundidad.

El caos que pueda atormentar a la mente de *Afro* se traslada, injustamente, al mando de control del usuario. La ausencia de un hilo conductor claro provoca que la atención se disperse con tanta facilidad como la hemoglobina que baña la pantalla en todos y cada uno de los numerosos combates en los que nos veremos involucrados. Dichos enfrentamientos no son, ni por asomo, la mitad de satisfactorios que deberían, teniendo en cuenta el estilo general del juego y de la obra original: esperábamos que nos transmitiesen tensión, acción y espectacularidad, pero lo que tenemos son un importante número de limitaciones que ensombrecen y enturbian bastante el resultado final.

Lo insufrible de la cámara, que nos evita enfocar hacia donde queremos en todo momento y nos hace vulnerables a lo que nos rodea, junto con una interfaz completamente ausente que no ayuda en absoluto, conforman una pareja letal de cara a las posibilidades de diversión del juego.



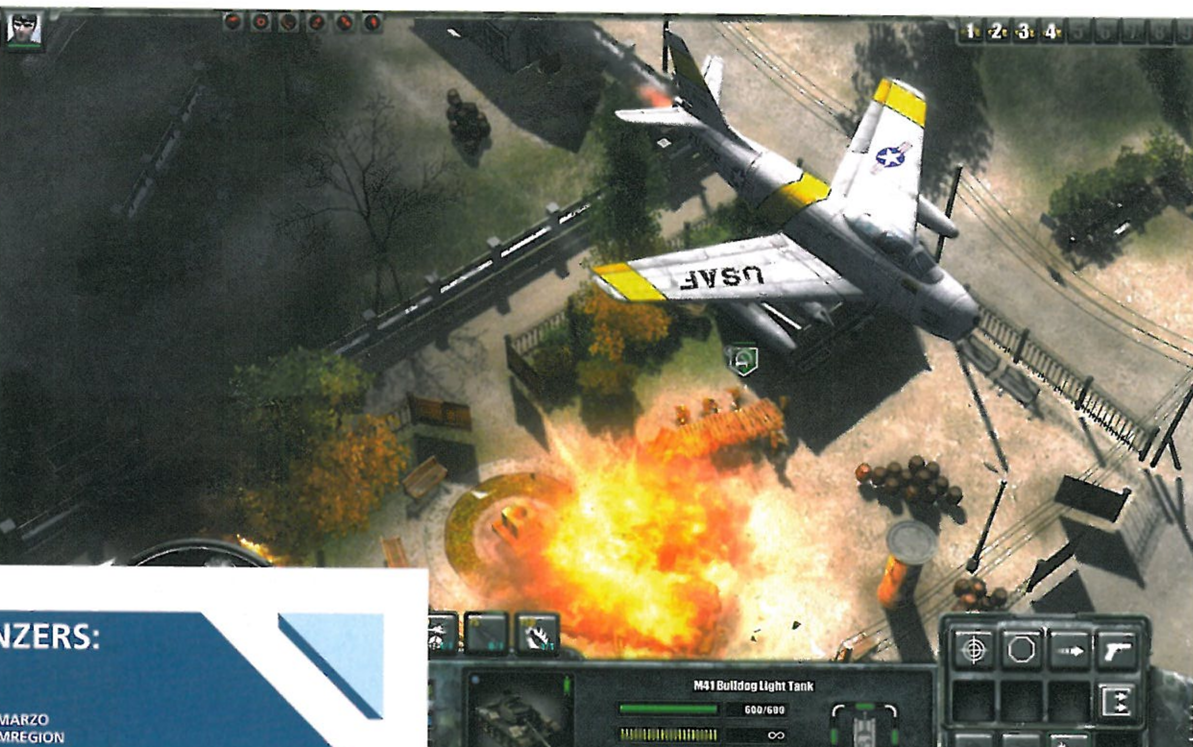
A nivel artístico, el juego ofrece mucha calidad. Personajes vivaces con escenarios bellos, pese a sus pocas posibilidades y a su falta de detalle.

No se le puede negar a *Afro Samurai* aquello en lo que triunfa: en sus grandes valores de producción. Para muchos, serán motivo más que suficiente para darle una oportunidad al juego. Pero para la mayoría, no servirán para disimular sus graves carencias jugables: un título repetitivo, carente de profundidad, que se pierde en su marea de recursos fáciles mientras busca una identidad que no llega a encontrar nunca. **[5]**



Gráficamente es muy espectacular, y se agradece que prácticamente todo el entorno sea destruible: barricadas bajo las orugas, edificios bajo los obuses...





CODENAME PANZERS: COLD WAR

PLATAFORMA: PC LANZAMIENTO: 13 MARZO
DISTRIBUCIÓN: ATARI ESTUDIO: STORMREGION
PRECIO: 19,95 €

Resulta reconfortante, después de vivir en los últimos años muchos intentos de llevar el RTS a la consola, abrir un juego como *Cold War* en el viejo amigo PC. Diez minutos con él, y a uno comienza a costarle entender por qué el empeño en la adaptación: recuperamos el control preciso y sin fallas del ratón, los muchos botones para acciones (ataques secundarios, habilidades especiales), también disponibles en el menú inferior (con su cuidadosa explicación emergente), y esa maravilla que parece que nunca tendrá el jugador de consola, los grupos personalizables: hasta diez, configurables rápidamente con la clásica combinación "control + numerito" y que permite al jugador más racional la creación de grupos de unidades según su función prevista. Desde batallones de acorazados con blindados de reparación adjuntos, o incluso tropas de infantería de apoyo, a complejas formaciones de infantería combinando tropas de asalto, apoyo médico, antitanques, etc.

El sistema clásico e intuitivo de *Codename* permite que cualquiera comprenda pronto los entresijos (aun sin necesidad del tutorial), y el aficionado al género se sienta rápidamente como en casa, jurando con el ratón en la mano que nunca volverá a coger un pad para dirigir ejércitos hasta el improbable momento en que una consola brinde esta agilidad y no escatime opciones por no poder mapear nada más complejo.

En otro sentido, *Cold War* intenta desmarcarse de algunos lugares comunes del género cambiando la ambientación más frecuentada (es decir, la Segunda Guerra Mundial) por algo más moderno: la Guerra Fría estallando en el campo de batalla que histórica y oficiosamente se evitó. No obstante, ya aquí comienza a adolecer de cierta falta de atrevimiento o dificultad para aligerarse del peso de su propia tradición, pues el conflicto que plantea deriva directamente de aquel otro, y se sitúa a escasos años después de su fin. Con lo que gran parte del juego sigue respirando el mismo aire. Por supuesto, encontramos armas y vehículos más modernos, pero todo mantiene un tono genérico que no resulta completamente novedoso.

Los logros de anteriores entregas siguen aquí: desde la sustitución de la clásica explotación de recursos de otras franquicias por otra fórmula menos férrea (ver cuadro), hasta las opciones que apuntan a una representación fidedigna de una operación bélica, como los reconocimientos aéreos, bombardeos, o los refuerzos aliados en algunos momentos de las 20 misiones de la campaña. Existe también la opción de capturar armas (como un enorme cañón Howitzer) o vehículos abandonados en el campo de batalla, que luego pasan a engrosar las filas del jugador, en caso de sobrevivir, llevando sus mejoras y experiencia en forma de rango de misión en misión.

Sin embargo, pese a presentar una jugabilidad sólida e intensa, pendulando entre lo genérico y lo imaginativo, *Cold War* sigue sufriendo otros males endémicos: la superioridad de la masificación de tropas, y la poca iniciativa táctica enemiga, que parece únicamente responder al guión o limitarse a mantener posiciones. **[7]**



Como ya es habitual en la serie, los personajes de alto rango de cada misión han de sobrevivir como requisito para el éxito.

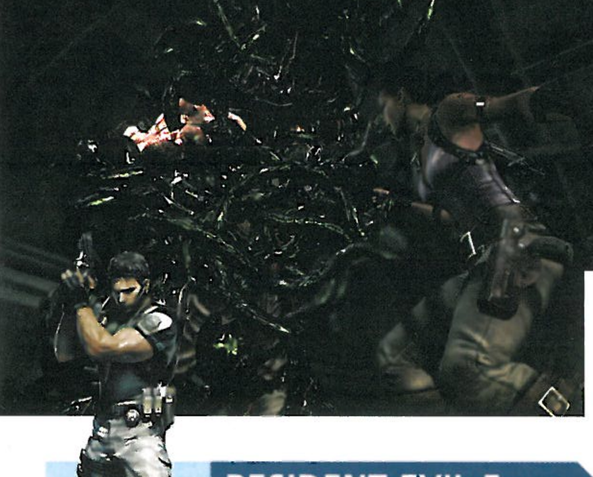
Moneda de cambio



En lugar de explotar recursos para construir unidades, *Codename Panzers* establece el sistema de Prestigio: al capturar objetivos y eliminar enemigos, se gana prestigio, útil para comprar refuerzos (si las condiciones lo permiten), mejoras inmediatas y perdurables para unidades, o ataques especiales (bombardeos, etc.).

Esto centra la acción en el combate creando una dinámica bélica más directa, donde el jugador ha de concentrarse más en cómo ganar con lo que tiene a la vista que en lo que podría tener si excavara un poco más rápido.





El apartado gráfico refleja la gran atención puesta en la luz y el modelado de personajes y enemigos, a pesar de que estos recuerden demasiado a los de *Resident Evil 4.*

Los puzles son más una reminiscencia del pasado que un reto para las mentes de los jugadores. Son escasos, demasiado sencillos y anecdóticos.

RESIDENT EVIL 5

PLATAFORMA: 360, PS3 (V.A.) **LANZAMIENTO:** 13 MARZO
DISTRIBUCIÓN: KOCHMEDIA **ESTUDIO:** CAPCOM **PRECIO:** 59,95 €

Desaprovechados



El diseño de niveles es excelente, a pesar de su linealidad y de las extrañas conexiones entre fases. Los nuevos personajes también destacan. A Wesker lo conocíamos –aunque nunca habíamos visto sus poderes matrixianos tan desarrollados–, pero Irving, Sheva, Excella y otros secundarios son nuevos en la saga. Irving es un inglés avaricioso y enfermizo al que perseguiremos en la primera mitad del *Resident Evil 5.* Por su parte, Excella es la imponente ayudante de Wesker, un personaje que añade el punto de tensión sexual del que Chris y Sheva carecen. Todos ellos –sobre todo Wesker– han sido gravemente desaprovechados, eso por no hablar de la desaparición del ya mítico buhonero.

El tratamiento de la dignidad humana nunca ha sido un punto fuerte en la narrativa creada por los guionistas de *Resident Evil,* que en este caso muta a un estado ciertamente alarmante. La excursión que Chris y Sheva hacen al África profunda –la aldea de Kijuju y alrededores– dejará atrás un río de sangre, en un juego en el que el único personaje de color con valor y buenas intenciones es la propia Sheva, mientras que su acento británico delata la educación inglesa por mucho que ella se empeñe en decir aquello de: "Es mi gente la que está muriendo aquí". Por no mencionar los constantes saqueos que nos vemos obligados a realizar para conseguir dinero con el que después comprar armas.

Efectivamente, el mensaje salvador de anteriores entregas se diluye en uno más nihilista y cercano a la guerra y al camino de la muerte y la destrucción. Por otra parte, y dejando las cuestiones sociales de lado, la marcha de Shinji Mikami es, por desgracia, demasiado evidente en *Resident Evil 5* convirtiendo la continuación del perfecto *Resident Evil 4* en un calco poco inspirado, en el que lo único que se salva –además de su elaborado aspecto gráfico– es el modo cooperativo para dos jugadores. La empresa conocida como Tricell toma ahora el inquietante relevo de Umbrella, y ensaya en África –en una clara alusión a las farmacéuticas– el perfeccionamiento del virus de Las Plagas, cada vez más letal y menos evidente en sus portadores, con una subtrama en la que Wesker (convertido ahora en el Neo de *Matrix)* y su ayudante, Excella, se autocomplacerán como si fuesen personajes sacados de un *Castelvania.*

El problema real es que nunca llegamos a saber muy bien cuál es el objetivo de Chris y Sheva en África (se supone que llevar a cabo una misión), ya que el abstracto avance a lo largo de los distintos niveles se produce por medio de constantes escaramuzas al límite de lo posible. En los anteriores títulos de la saga, sus personajes escapaban de la muerte intentando sobrevivir, o al menos tenían una misión clara que desempeñar –como encontrar a la hija del Presidente– y no podían regresar hasta cumplirla. Sin embargo, en esta ocasión pasamos de un pueblo a una aldea, entrando en una refinería y descubriendo una ciudad subterránea sin saber muy bien ni cómo ni por qué. El sistema jugable lo conocemos de *Resident Evil 4,* con la única diferencia en los menús –integrados en tiempo real y superpuestos sobre la acción– que permiten el intercambio de objetos entre compañeros. En general, todo se puede relacionar con *Resident Evil 4*, lo que no significa que la nueva entrega carezca de buenos momentos –sin ir más lejos, los niveles antes mencionados–, y, por si fuera poco, el aspecto gráfico tampoco defrauda y nos deja imágenes que en ocasiones rozan el fotorrealismo. Hacia la segunda mitad del juego empezamos a darnos cuenta de que las fases se suceden sin que ocurra nada realmente interesante entre combate y combate, cada uno más difícil y repetitivo que el anterior en un claro intento por alargar la escasa duración. Pero lo peor es el final del juego, del que no comentamos más que la pobre imaginación con la que ha sido concebido.



En *RE5* encontramos varios momentos en los que interactuaremos con vehículos: conducir un hovercraft, defender una lancha y un jeep de ataques enemigos o usar una metralleta contra un gigante.

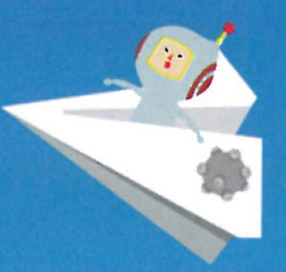
Si tu intención es jugar a *Resident Evil 5* en compañía, encontrarás una experiencia semejante a la vivida hace algún tiempo en *Obscure.* En solitario pierde demasiada fuerza. **[7]**

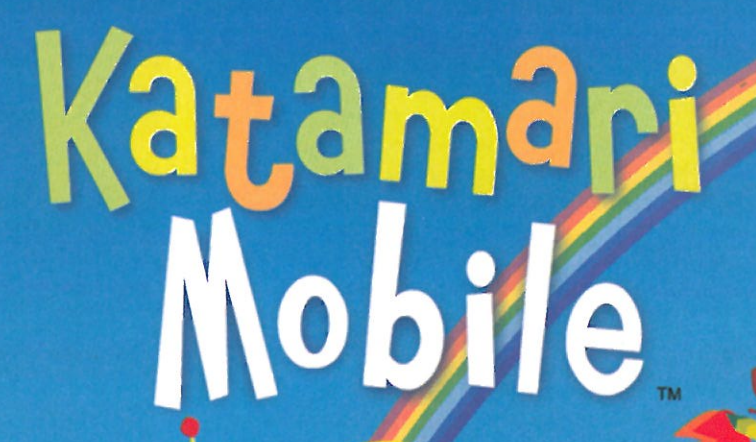
EDGE Y NAMCO BANDAI NETWORKS

SORTEAN









2 MÓVILES

Sony Ericsson F305

- Función videoconsola
- Altavoces estéreo
- Radio FM
- E-mail
- Bluetooth
- Cámara de 2MP
- EDGE
- MP3, ACC
- Grabación de vídeo
- Juegos 3D



KATAMARI MOBILE
YA DISPONIBLE EN TU OPERADOR

namco®

CÓMO PARTICIPAR:

Por favor, responde a estas preguntas:

¿Te has descargado en los últimos tres meses algún juego para móvil? ....

¿Qué tipo de contenido te gustaría encontrar en nuestra web? ....

....

Rellena y envía este cupón a: Revista EDGE. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. Entrarás en el sorteo de dos Sony Ericsson F305. Sólo se admitirá un cupón por persona.
La lista de los ganadores saldrá publicada en el número 38 de EDGE.
Si eres suscriptor, puedes mandar tu número junto con los datos por e-mail y entrarás en el sorteo igualmente.

Nombre: ....
Apellidos: ....
Tel.: .... Dirección: ....
C.P.: .... Población .... Provincia: ....
Edad: ...... E-mail: ....

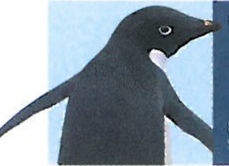
GLOBUS COMUNICACIÓN,S.A., te informa de que los datos personales recogidos en la presente encuesta serán tratados con las medidas de confidencialidad exigidas por la Ley Orgánica 15/1999 sobre Protección de Datos de Carácter Personal con una única finalidad de establecer un perfil de preferencias de los lectores para ofrecerles un mejor producto. Puedes ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en C/ Covarrubias, 1-1°. 28010 Madrid. Los envíos serán realizados por correo certificado. Si llegasen devueltos, los premiados deberán hacerse cargo del coste del reenvío o podrán recogerlo en nuestras oficinas.

❑ *Si no deseas recibir comunicaciones de nuestra empresa, marca en esta casilla*





***Bubble Voyager* (izquierda) multijugador es caótico, pero *Tap Runner* es mucho más claro; cuando la vista se aleja muestra un zoom para ver a cada jugador.**



LET'S TAP

PLATAFORMA: WII LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (JAPÓN), SIN CONFIRMAR (EUROPA) DISTRIBUCIÓN: SEGA ESTUDIO: PROPE

Visualización

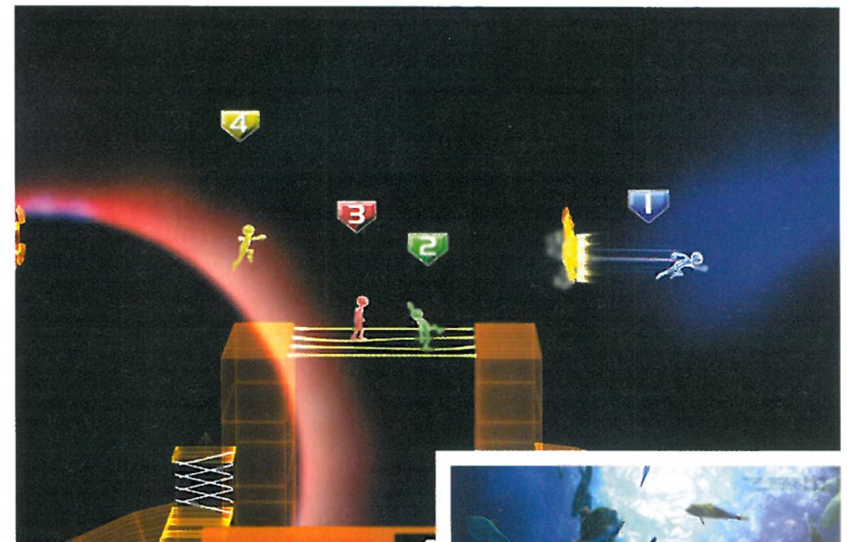


Al principio es fácil pasar por alto *Visualiser*, hasta que decides probarlo un poco y lo acabas haciendo hasta que te duelen los dedos. Hay cinco variedades y cada una tiene su propia personalidad, algunas como tinta japonesa y trazo lavado se paran a veces, y aparecen pinceladas que se unen para formar un animal y luego convertirlo en un esbozo y sacarlo de pantalla. La variedad fuegos artificiales los une por un segundo mientras la pintura forma árboles y arcoiris. Cuesta considerarlo un juego, pero como entretenimiento visual es el mejor.

Allí donde unos desarrolladores ven en el Wiimando potencial para hacer gestos exagerados y hacer que los jugadores se contorsionen en sus minúsculos salones, Prope descubre un punto minimalista y diseña un juego que se controla con un dedo. Parece una decisión rara, pero sólo hasta que lo pruebas, y entonces te parecerá que todo lo que no sea *Let's Tap* es un poco flojo.

Te dan una caja de cartón en la que tienes que colocar el Wiimando (aunque funcionaría bastante bien en cualquier superficie) y golpear junto a la parte superior del mando maneja todo, desde moverte por los menús hasta lanzar cohetes a los asteroides. Dependiendo del minijuego, el mando detecta tanto el ritmo como la duración del golpecito que des, y, en ambos, para conseguir una puntuación alta es más importante tener una delicadeza extrema que la respuesta general.

Let's Tap se compone de cinco pequeños juegos, uno de los cuales es infinito, mientras que los demás se dividen en etapas. *Tap Runner* es el más "videojueguil" de todos: una carrera de cuatro en la que con suaves toques rítmicos haces que corra tu personaje, y uno más fuerte le hace saltar. Si pierdes el ritmo se tropezará, y si te emocionas al darle se saldrá, pero si das golpes con regularidad se mantendrá a una velocidad rápida constante.

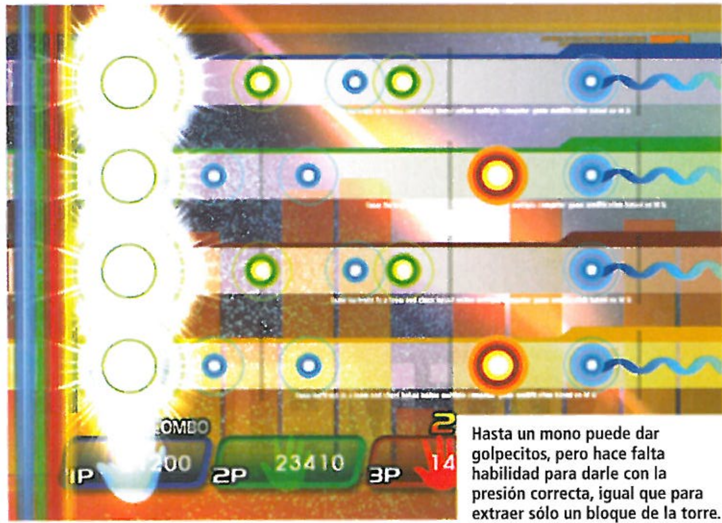


Hay numerosas carreras y la complejidad se incrementa con impulsores, saltos, cuerdas y barreras, pero nunca da la sensación de que el control te pide algo que no puedas hacer.

Esto sirve para *Let's Tap* en conjunto. Su mérito está en lograr que lo que podría haberse convertido en una trampa (el control con un dedo) sea un esquema de control intuitivo. Es como el claqué, un ejercicio de DJ con unas cuantas pistas de pop japonés en las que, en multijugador, cada jugador golpea como parte de un todo. Pero ni en algunos momentillos un poco espeluznantes de *Bubble Voyager*, una variación de *Baloon Kid*, tienes la sensación de que hubiera sido más fácil jugar con un control tradicional.

Es más difícil cuantificar los otros dos juegos. *Silent Blocks* consiste en una torre formada con trozos que puedes retirar individualmente mediante una interfaz elegante que requiere un control más cuidadoso que ningún otro juego. Es evidente la semejanza con *Jenga;* aunque es tranquilo si juegas solo, se convierte en algo muy compulsivo si lo haces con amigos. Lo importante es el visualizador, ya que no se trata de un juego realmente. Sin embargo, incluye cinco tipos diferentes de efectos visuales y transforma tus golpes en elementos identificables (ver recuadro), lo que supone que lo que iban a ser cinco minutitos de partida se convierte en un golpeteo de 20 minutos. ¿Cuántos visualizadores pueden decir lo mismo?

Let's Tap no es sólo innovación. Es un concepto original aplicado a cinco tipos distintos de juego que funciona muy bien. *Bubble Voyager* es un poco escaso, y no faltará quien se queje de *Visualiser* si lo considera un modo de juego, pero entendido como un todo, *Let's Tap* ofrece un experiencia multijugador fresca, gratificante y accesible a quien pueda dar golpecitos con un dedo. Quizás logre que la abuela deje a un lado los bolos. **[8]**



Hasta un mono puede dar golpecitos, pero hace falta habilidad para darle con la presión correcta, igual que para extraer sólo un bloque de la torre.







Pocas obras hay en Wii con una dedicación similar en texturas, geometría o iluminación. Un paisaje tan poco cambiante como el desierto, pero capaz de variar y sorprender a cada metro.



DEADLY CREATURES

PLATAFORMA: WII LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: THQ ESTUDIO: RAINBOW PRECIO: 49,95 €

Para Rainbow Studios podría haber sido una buena salida a su rutina de juegos de carreras –o revulsivo ante el acecho de los minijuegos en Wii– tomar el camino del corte arcade o la violencia exagerada, pues parece la nueva fórmula de éxito para el jugador ávido de proyectos más serios. Pero sus mentes son mucho más retorcidas y en *Deadly Creatures* no sólo han plasmado esa seriedad buscada, sino que casi se pasan de especiales. El resultado merece la pena porque no es un bicho raro en Wii, sino en todo lo que hay hoy día a la venta.

Violencia hay, pero se ha optado por estimular al jugador con otro tipo de morbo: esa atracción-repulsión hacia arácnidos y otros artrópodos. Y como se hace de forma aparentemente realista, controlar a uno de los "héroes" de la aventura (tarántula o escorpión) es algo ya digno de probar. Los movimientos de los arácnidos son capaces de levantar el estómago, y el tratamiento de los entornos conjuga perfectamente con sus cuerpos peludos o de cascarón. El trabajo en el sentido artístico y técnico demuestra un nivel de producción poco común en la consola, lo que supone, junto al excelente ambiente sonoro, una ayuda a la hora de tragar un concepto tan complicado. Así, incluso ignorando los fallos técnicos derivados del atrevimiento, el paseo de las criaturas es convincente y atractivo. El estudio sabe mantener la tensión con el ritmo adecuado y dónde volver a fascinar/repeler.

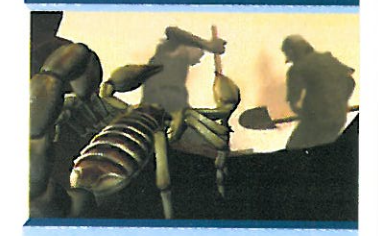
Los movimientos en plena lucha mezclan animaciones que imitan los gestos típicos de un documental con la más ficticia actuación al estilo ninja. Del destripe más realista a saltos en cámara lenta o bofetones a cuatro manos.

En realidad, bajo la presentación se esconde una aventura beat 'em up corriente, con encuentros de lucha (tandas contra otros artrópodos), secciones de exploración y ligeros momentos de plataformas. Una vez más, la elección de diseño consigue convertir un género tan común en una experiencia intrigante. Los combos de ataque (en los gestos más humanizados del juego) se encadenan con movimientos de los mandos, llegando a golpes de finalización con el escorpión tan vistosos como inverosímiles. Los controles responden correctamente; sin duda, asociar cantidad de movimientos al acelerómetro y el puntero, y hacerlo con estilo propio, consigue distinguir a un proyecto de por sí exclusivo. La zona de saltos con la tarántula entre espinas y telarañas invertidas o algún combate especialmente inspirado son, junto al calculado final, los grandes momentos conseguidos en el desarrollo.

La complejidad de ciertos escenarios suele ser puramente ornamental –también alcanzando cotas de dedicación desconocidas en la plataforma–, pero la mayoría suponen ese camino, inherente al género, directo al siguiente punto. Aquí se echan en falta ideas para un relleno más allá de la recolección de objetos ocultos para liberar galerías artísticas. Una ayuda que recogiera en la jugabilidad una recompensa adicional.

Este factor es capaz de devolver al jugador a la realidad del beat 'em up, pero para evitarlo siempre aparece la interesante forma de contar la historia humana de fondo. Como el juego, simple, seria, dura, retorcida. Y algo escasa. **[7]**

Cuentos del desierto

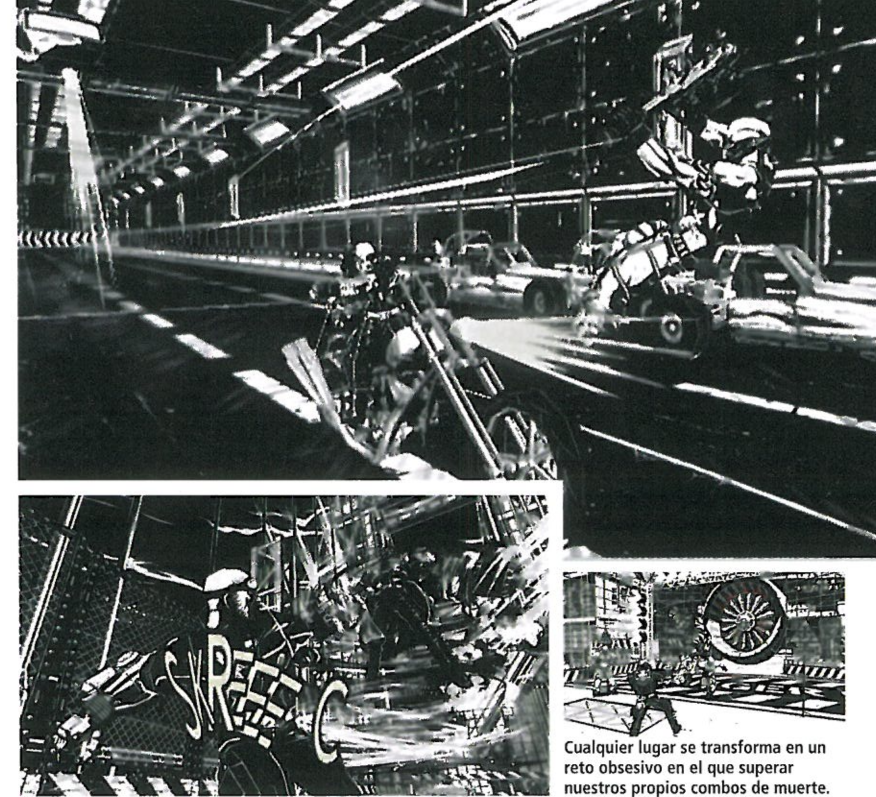


Los dos arácnidos son espectadores casuales de una trama con una pareja de buscatesoros. Uno de los logros del título es llevar el instinto –que no los sentimientos– de las criaturas a la parte del usuario. Los conflictos emocionales ahora tienen que ver con la sensibilidad personal ante las escenas o criaturas, y no con otros valores habituales. En estos micromundos, los humanos suelen ser los malos. Pero el tratamiento de sus formas (o la típica moraleja) pocas veces se ha interpretado como en *Deadly Creatures*. La actuación vocal es la clave de una historia escuchada al fondo.



MADWORLD

PLATAFORMA: WII LANZAMIENTO: 20 MARZO
DISTRIBUCIÓN: SEGA ESTUDIO: PLATINUM PRECIO: 59,95 €



Cualquier lugar se transforma en un reto obsesivo en el que superar nuestros propios combos de muerte.

Exhibición atroz



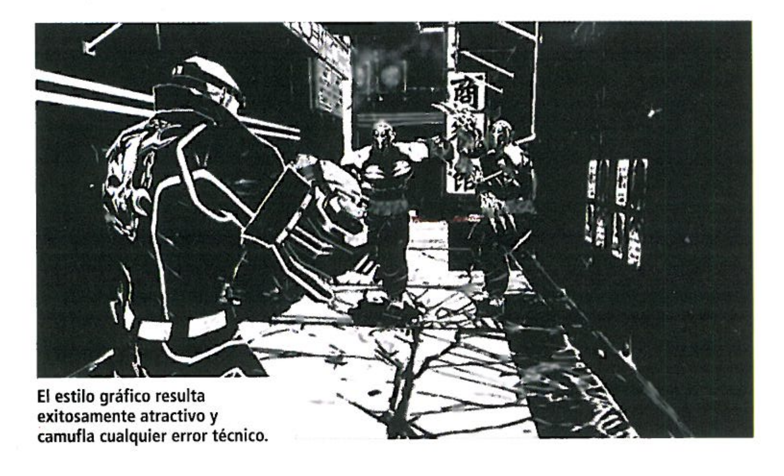
Por suerte la polémica producida por la violencia exagerada de las imágenes de *Madworld* no ha llegado a España con tanta fuerza como a otros países europeos. En cualquier caso, se trata de un recurso –sólo para adultos– a medio camino entre el estilo gráfico (el blanco y negro se equilibra con rojo: el color más potente del círculo cromático) y el humor más soez. Un claro elogio a las películas de serie B, al cine de Tarantino en cuanto a contenido y a *Sin City* en la forma, entendido siempre desde una óptica manga y japonesa.

Es relativamente fácil afirmar que la violencia está sólidamente ligada a la historia de los videojuegos, y en Platinum Games son completamente conscientes de este hecho, pero, en vez de asentir y mirar para otro lado, prefieren asumirlo desde el humor más radical.

Madworld es, en esencia, un título de comicidad exagerada, plagado de imágenes innobles y acción costumbrista que por alguna extraña razón funciona perfectamente. Pequeñas piezas de un puzle que por separado resultarían anodinas pero que en conjunto componen una espectacular imagen en blanco, negro y rojo, capaz de sorprender. Existe un cierto paralelismo con *Mirror´s Edge* en cuanto a que se trata de un desarrollo que toma fórmulas clásicas y las destila con perfección, haciéndolas pasar por novedosas a través de un aspecto gráfico sin precedentes. También se parecen en el final –ambos terminan en la azotea de un rascacielos– y en la escasa duración (entre 3 y 4 horas) compensada inocentemente con extras, opciones de rejugabilidad y opciones multijugador.

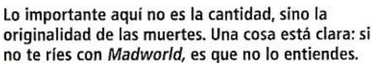
En cualquier caso, todo lo que acontece, desde que insertamos el disco de *Madworld* en la Wii hasta que nos lo acabamos, es una experiencia casi mágica que nos traslada a la época dorada de los beat ´em up y que, además, no deja de sorprender por su sordidez y la continua exageración de violencia pretendida. La historia es una clara crítica homenaje a los reality shows televisivos, siendo Jack el protagonista de un programa a medio camino entre *Gran Hermano* y *Humor Amarillo,* en este caso con comentaristas chistosos incluidos. Un concurso extremo en el que la persona que más asesinatos cometa recibirá la friolera de 100 millones de dólares.

La exhibición de muertes y atrocidades se renueva constantemente (ver cuadro) y es una de las características que consiguen que *Madworld* nunca llegue a cansar al jugador, a pesar de su naturaleza repetitiva. Por supuesto, el excelente diseño gráfico y la formidable arquitectura de niveles –parecen verdaderos decorados y/o áreas de combate– son las bazas más potentes del título, animándonos a continuar para ver cuál será la próxima locura. En Platinum Games no sólo han sido capaces de crear un juego divertido, también han construído un mundo en blanco y negro –casi sin grises– en el que el brazo de un personaje se funde sin miedo con el fondo o con la sombra de una pared, y aun así es perfectamente inteligible. Los momentos más extraños son los correspondientes a las fases en motocicleta. Por suerte, no son muchos y además consiguen una importante variedad gracias a su brevedad y lo simple de la propuesta. La duración es su punto más negativo: dos niveles más antes de la batalla final lo convertirían en un juego casi perfecto. Aun así es de lo mejor y más arriesgado de la consola. **[8]**



El estilo gráfico resulta exitosamente atractivo y camufla cualquier error técnico.





Lo importante aquí no es la cantidad, sino la originalidad de las muertes. Una cosa está clara: si no te ríes con *Madworld*, es que no lo entiendes.





PUZZLE QUEST: GALACTRIX

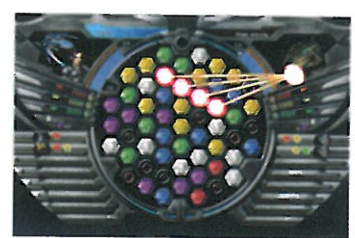
PLATAFORMA: 360, DS, PC, PS3 LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRODUCCIÓN: D3 PUBLISHER ESTUDIO: INFINITE INTERACTIVE

Puzzle Quest proviene de Australia (dato digno de mención, pues la serie es tan anónima, tan metódicamente pulcra y vacua de singularidad, que es difícil imaginarse su lugar de origen).

Ahí está el meollo, ya que el éxito del juego no se lo procura ningún elemento diferenciador, sino la ausencia de éstos. El sereno juego de masas de Infinite no deslumbra, ni tampoco intenta desestabilizar. En su lugar, presenta el menos amenazante de los mundos, abriendo sus puertas para que entre toda la gente posible y luego negándose amablemente a dejarla salir.

En *Galactrix* la saga pasa de la fantasía a la ciencia ficción (en plan serie espacial de tercera carente de humor y con unos gráficos que parecen sacados de los *clip-arts* que utilizaría el equipo de *Mass Effect* para sus presentaciones en PowerPoint). Con idéntico fondo de naves espaciales y alienígenas se enmarca el mismo RPG anémico, y dentro de éste la misma variante de *Bejeweled* por cada tarea realizada durante la partida, como pueden ser plantar minas, luchar contra piratas o modificar armas y ordenadores.

Como *mix* de géneros, *Galactrix* resulta básico; reduce la exploración a garbeos entre dos puntos y los puzles se enebran sin la serena inventiva de *Henry Hatsworth*. Existen algunos cambios (el primero de ellos se observa en los bloques circulares,



Toda resistencia es inútil: sabes que el juego te manipula cínicamente y vas a hacer algo al respecto (después de jugar una ronda más).

convertidos en hexaedros) y ahora se produce un giro gravitacional que hace caer las piezas en dirección a donde hiciste tu último movimiento. Modificaciones menores sin efecto permanente en el juego.

Mientras que la estructura continúa siendo mediocre, el carisma hipnótico del juego es tan irresistible como siempre. No estamos ante un buen juego, al menos en términos de lo que consideramos potente, y cautiva a pesar de (o, y esto es preocupante, debido a) lo soso de su diseño. Lo insípido de *Galactrix* debería aburrir a la mayoría, pero esta experiencia insulsa tampoco excluye a ningún jugador. Súmese la siempre fiable búsqueda de patrón con el hilo de recompensas inútiles y obtendrá una atracción pavloviana hacia su audiencia. El equivalente videojueguil del *Polygonum*, *Puzzle Quest*, puede que sea seco, pero también es elaborado, tenaz y está diseñado para la supervivencia. **[7]**



Sí, la IA aún trampea. Los rivales alienígenas se valen de un peculiar conocimiento de los bloques no mostrados en pantalla, lo que les permite encadenar oleadas de ataques devastadores.



HENRY HATSWORTH EN LA AV. ROMPECABEZAS

PLATAFORMA: DS LANZAMIENTO: MARZO DISTRIBUYE: EA
ESTUDIO: EA CASUAL PRECIO: 29,95 €



Retoca tus parámetros para anunciar la hora del té como nunca antes se ha hecho: con un traje invencible de robot *steampunk* que traza una borrosa Union Flag tras él cuando ataca.

En algún lugar entre los juegos de preguntas y los recetarios se encuentran esos pequeños títulos que se le dan genial a la DS (rarezas tan brillantemente retorcidas que su diseño no se concibe en otra consola). En este grupo está *Henry Hatsworth*, un juego equivalente a una locura arquitectónica: caprichoso, sorprendente y con un inconfundible toque de testaruda confianza escondida tras su fachada.

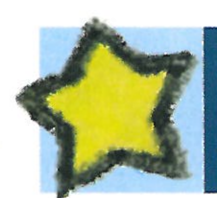
Como maravilla que mezcla puzles con plataformas, la doble personalidad de *Hatsworth* se nos presenta en colores pastel recubiertos de planchas de latón extraídas de la antigua Bretaña. El plataformas de la pantalla superior es increíblemente peleón y cuenta con una animada curva de dificultad, mientras que los bloques que se apilan en la pantalla inferior aportan una potente variación del género del "conecta tres". Combinar ambos estilos es presuntuoso: derrotar a los rivales del primer juego deriva en manejar piezas en el segundo, las cuales han de eliminarse antes de que suban más de la cuenta. En medio se encuentra todo un suculento embrollo de medidores, ataques especiales y letales *power-ups* que pronto se vuelven lógicos e imprescindibles.

Más que competir entre sí, ambos retos operan como el mecanismo de un reloj. No se puede jugar a éstos a la vez, pero dice mucho de su coherencia el hecho de que cambiar de modo no rompa la sensación de continuidad. Por ende, ambos se apoyan en el diseño de estrategias, que aprecias al aprender cuándo realizar un ataque prolongado en la pantalla superior, cuándo cosechar premios o cuándo eliminar las amenazas acumuladas debajo.

Sin olvidar los crueles puntos de control y las largas batallas contra jefes, este osado experimento resulta alquimia pura: la aleación de dos géneros tradicionales que produce algo único y natural. Por eso *Hatsworth* se ha acomodado entre *The World Ends With You* y *Rocket Slime* (desde donde sus chispas de colorido e inspiración alumbran la cara oculta de DS). **[8]**



Como en un *Animal Crossing* doblado por Carrascal, la historia se farfulla en retazos flemáticos. El logo de EA queda magnífico enmarcado en un brillante monóculo.



CRAYON PHYSICS DELUXE

PLATAFORMA: IPHONE, PC **LANZAMIENTO:** YA DISPONIBLE **PRECIO:** 3,99 € (IPHONE), 19,95 € (PC) **DISTRIBUCIÓN:** HUDSON ENTERTAINMENT **ESTUDIO:** KLOONIGAMES

El desarrollador Petri Purho tardó sólo cinco días en crear el prototipo original, pero el concepto que diseñó era algo limitado: dibujar objetos en una hoja de papel virtual con atributos de física para mover una bola y conseguir una estrella. Estaba presentado de forma sencilla y consistía tan sólo en unos niveles improvisados. Pero ¿respondería a estas preguntas?: con total libertad para dibujar ¿admitiría puzles muy complejos? ¿Podría incluso darte libertad para diseñar puzles? Con más de la mitad de sus 80 niveles completada, aún te lo estarás preguntando.

Y a esas alturas es cuando el juego introduce chinchetas con las que puedes fijar un objeto dibujado a otro (una chincheta para que gire, dos para sujetarlo), y te das cuenta de que si introduces la bola en una caja y la atas a una cuerda que esté unida a un contrapeso resolverás la mayoría de los puzles. De esta forma, se pone de manifiesto que eres un vago que busca el camino más fácil una y otra vez, algo vergonzoso que sólo remite en aquellos niveles que te piden más creatividad



El editor de niveles puede crear puzles tan complejos como los originales, y cuenta con una herramienta para dibujar líneas y curvas. Los niveles se colocan en Playground.

y, por tanto, son más gratificantes.

Purho es consciente de todo esto, y al principio de cada juego avisa de que no se trata "de encontrar una solución cualquiera, sino de encontrar la más asombrosa". Y, al final, *Crayon Physics Deluxe* impone la creatividad, aunque un poco crudamente. Si bien no te lo dice explícitamente hasta que has resuelto el último nivel, cuando resuelves los niveles anteriores puedes obtener otra estrella si los resuelves de tres formas: Elegante (sólo dibujas un objeto), Vieja escuela (no puedes golpear la bola o usar chinchetas) y Alucinante. Lo que era desesperante se vuelve desafiante.

Crayon Physics Deluxe es un gran éxito, y que Purho esté ahora dedicándose a actualizarlo indica que sólo puede mejorar más. **[7]**



Aparte de algunas físicas raras y la propensión de algún objeto a fundirse con otros, el juego es sólido y encaja bien las formas raras.



FLOWER

PLATAFORMA: PS3 **LANZAMIENTO:** YA DISPONIBLE **PRECIO:** 7,99 € **DISTRIBUCIÓN:** SCEE **ESTUDIO:** THATGAMECOMPANY



Las flores escondidas te incitan a volver a explorar los niveles, pero el juego anima más a ir rápido. Aunque los marcadores no parecen ir mucho con el sentir del juego, cabe esperar que seas lo más hábil y eficaz posible al deslizarte por los anillos de pétalos.

Cómo es posible que *Lair* lo hiciese tan mal? *Flower* prueba que el Sixaxis de Sony es más que capaz de expresar acrobacias delicadas y estimulantes con el control del movimiento y, además, lo hace mientras pone bajo tu control una planta aérea en lugar de algo más majestuoso como podría ser, por ejemplo, un dragón.
Es fundamental la alegría en el movimiento de *Flower* que evita lo que podría haber sido objeto de burla en la lírica: hay una suave transición entre escenas urbanas, en las que las flores se marchitan en macetas sobre calles lluviosas, y conmovedores paisajes sembrados en los que el jugador dirige un pétalo sobre una ráfaga de viento. Y que no recuerde a esos títulos independientes en los que la interactividad suele significar presumir de ser unos artistas machacando la frente del jugador.



Dejando a un lado el supuesto significado de esta fantasía vegetal, tendrías que ser un nabo para no ver lo fuerte que es el viaje estético desde el paisaje natural al hecho por el hombre. Es inquietante la transición que existe entre ambos con el anochecer.



Flower tiene la cortesía de ser un juguete que atrapa al jugador con unas mecánicas jugables.

No se trata de limpiar zonas, pero sí hay acciones en las que debes avanzar, coleccionables y tests de habilidad. Cuando desciendes por las llanuras florecen los capullos que están cerca, creando olas de color que se mecen entre la hierba, y un coro de campanillas marca la puntuación. Según avanzas en el juego sube levemente el reto y te pide que elabores formas peculiares en el aire, evites las garras negras de las torres de alta tensión y germines tantas semillas como puedas mientras haces un picado por un canal de viento rocoso.

El juego es muy corto, pero dura lo suficiente para indicar que el equipo de desarrollo supo dejarlo antes de que el concepto se hiciese pesado, y hay incentivos para repetir el juego. Pero aunque sea ligero, *Flower* lo compensa al ser una experiencia poco usual, tanto en lo que respecta a la materia que trata el juego como en el esplendor visual con el que la ha ejecutado. **[7]**





SEGA MEGADRIVE ULTIMATE COLLECTION

PLATAFORMA: 360, PS3 (VERSIÓN ANALIZADA) LANZAMIENTO: YA A LA VENTA DISTRIBUCIÓN: SEGA ESTUDIO: SEGA PRECIO: 36,95 €

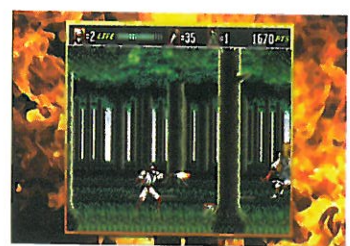




Los extras y los logros/trofeos son algunas de las experiencias diferenciales con recopilatorios anteriores de la compañía.

El tiempo pasa y es entonces cuando las recuperaciones restauradas de antiguos clásicos cobran sentido. Sega es una de las pocas compañías que residen en la mente colectiva de los jugadores disfrutando de una empatía positiva. Ya desde la muerte de Dreamcast, los títulos de la empresa azul han migrado pasando prácticamente por todas las plataformas, incluso sus desarrollos más exclusivos. La compañía también ha descubierto la importancia de revivir su época dorada –cuando era la única capaz de plantarle cara a la todopoderosa Nintendo– apelando al recuerdo de grandes nombres como *Sonic* o *Golden Axe,* razón por la cual *Sega Megadrive Ultimate Collection* no se trata de su primer recopilatorio, pero sí del primero en la nueva generación.

Juegos bidimensionales que marcaron una época y que nos mantuvieron pegados horas a una pantalla, en la mayoría de los casos sin contar con una historia desarrollada o un sentido. En *Sega Megadrive Ultimate Collection* se encuentran verdaderas obras maestras del desarrollo en 2D, mezcladas con otros títulos menos interesantes. Poder jugarlos de nuevo intentando desbloquear todos los logros y trofeos, así como extras en forma de nuevos juegos y entrevistas con los creadores, lo convierten en un videojuego notable, así como en una herramienta de aprendizaje histórico. Cada uno de los títulos incluidos adjunta información acerca de su lanzamiento y su posterior repercusión. Algo que suele pasar con los recopilatorios es que el jugador se sienta abrumado ante la cantidad de títulos, pruebe un poco cada uno y después lo abandone para siempre. La gran idea de *Sega Megadrive Ultimate Collection* es dar al jugador la posibilidad de guardar la partida en cualquier momento del juego, por lo que siempre es posible pasar una fase, grabar partida, jugar otros títulos incluidos y volver más adelante, justo en el momento en el que lo habíamos dejado. Gran idea que, sumada a los extras, las entrevistas, la cantidad y calidad de los títulos, la sensación de estar ante una producción de calidad, su precio y la alta definición, lo convierte en una opción claramente atractiva. **[8]**



Al jugar con algunos de los títulos de *Sega Megadrive Ultimate Collection* se disfruta la adaptación al juego contemporáneo.



TENCHU: STEALTH ASSASSINS

PLATAFORMA: WII DISTRIBUCIÓN: UBISOFT ESTUDIO: ACQUIRE LANZAMIENTO: 12 MARZO PRECIO: 59,95 €

En un movimiento más propio de los protagonistas, Acquire contempla y espía a los creadores originales de *Tenchu*, el estudio K2, y recoge la franquicia a golpe de espada. ¿O deberíamos decir a golpe de Wiimote? Lo cierto es que agitar el mando activa muertes instantáneas y ése es sólo uno de sus muchos y sabios aciertos. Así que donde *Tenchu Z* añadía problemas jugables y guardias que rastreaban usando su olfato, *Stealth Assassins* es sanamente contenido en cuanto a extras innecesarios. Ahora las leyes que dominan la infiltración son tan claras como el satisfactorio –y poco pretencioso– estilo artístico del juego. No hay grados que diferencien los escondites, sólo lugares seguros e inseguros, y si te pillan hay que volver a repetir el nivel. Estas reglas, que en principio deberían entenderse como una limitación jugable, terminan por regalar una especie de pureza arcade que sienta muy bien al nuevo *Tenchu.*

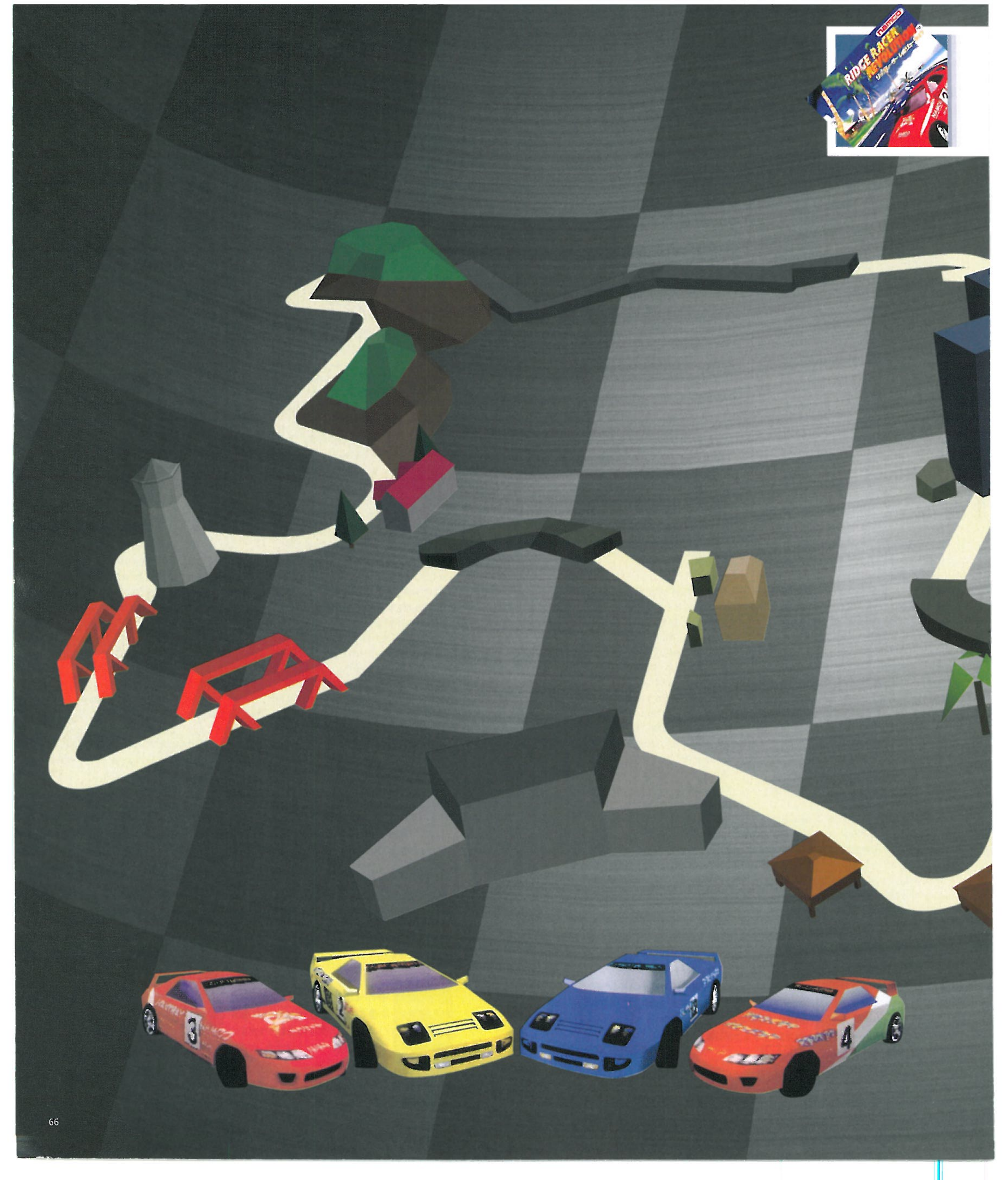
Ahora todo se reduce a eliminar guardias usando una serie de herramientas ninja del tipo: estrellas arrojadizas, gatos que recuperan ítems, pistolas apaga-antorchas, etc. Y lo que amplía la experiencia, y la hace más interesante que ir de un punto A a otro B, es la selección estratégica de estas armas al principio de cada nivel. Las estrellas arrojadizas permiten acabar con enemigos sin ser detectados y las puertas vigiladas pueden ser superadas escalando paredes gracias a las garras. Con este énfasis en la repetición es extraño que Acquire haya reciclado las primeras cinco fases para la segunda mitad del juego. Lo único que cambia es el personaje, ya que Rikimaru es reemplazado por la kunoichi Ayame y un nuevo repertorio de animaciones. Además, las estrategias para superar los niveles ya habían sido descubiertas en la primera mitad del juego, por lo que ningún asesino feroz podrá evitar nuestro éxito. La poco inspirada segunda parte también nos deja terribles enfrentamientos contra jefes finales, sensiblemente mejores que en Red Steel. En cualquier caso, Acquire ha conseguido un noble regreso a los principios básicos del *Tenchu* original, concebido tiempo atrás por K2. **[6]**



El gato es un arma versátil, ya que se puede utilizar tanto para recuperar objetos importantes como para vigilar ciertas zonas o calmar a los guardias. Después de todo, es sólo un gato.



Las muertes de sitio han sido tratadas de manera sencilla, ejecutándose con el botón A. Esconderse en arbustos o debajo de los suelos conseguirá que termines con ellos sin que sepan siquiera que ha pasado.


namco
RIDGE RACER
REVOLUTION

VA DE RETRO



RIDGE RACER REVOLUTION

PLATAFORMA: **PLAYSTATION**
DISTRIBUCIÓN: **NAMCO**
ESTUDIO: **INTERNO**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **1995**

Cómo un simple juego arcade de conducción puede absorbernos en un mundo fantástico y muy peculiar

Regla básica de toda gran canción pop: dejar al público con ganas de más. El tema no debe durar más de tres minutos y medio, y no se debe repetir el estribillo más de tres veces; tiene que ser lo justo para que sea pegadizo y memorable, no que se repita tantas veces como para resultar agobiante. Es una subida de adrenalina, energía pura que consigue que todo a nuestro alrededor se pare mientras dura esa canción.

Regla básica de todo gran juego arcade: seguir las reglas para conseguir una gran canción de pop. *Ridge Racer* ha conseguido siempre ese objetivo. Si las rectas son los versos, las curvas los estribillos, todo ello rodeado de gran diversión y empatía. En concreto, *Ridge Racer Revolution* es el mejor ejemplo posible para explicar ese concepto: una explosión de color, emoción y optimismo, que dura tres minutos y medio y que supone una inyección de adrenalina directa al corazón.

Pero aun así, *Revolution* suele estar considerado como la oveja negra de la tetralogía de PlayStation, ya que, irónicamente, le faltaban los aspectos revolucionarios por los que se alabaría a las dos entregas posteriores (*Rage Racer* y *R4*). De hecho, la imagen que el público tiene del juego es que se trata de un simple disco de expansión del original, con un escaso número de pistas y una banda sonora nueva.

Hay que reconocer que hay algo de verdad en esas palabras. El complejo sistema de control, el ignorar deliberadamente el realismo visual, una alocada banda sonora... Todo esto estaba ya presente tres años antes, cuando el primer título de la franquicia llegó a los salones recreativos.

No importa los trucos que consigamos hacer para intentar romper el juego, sus creadores ya habían pensado en ellos y nos han dejado un regalo

Sería una crítica perfectamente válida si el juego se limitase a ser una simple actualización, pero no era ése el caso. Partía de la fórmula ya asentada, pero intensificaba todos y cada uno de los ingredientes. Es un juego para los aficionados, hecho por gente que eran aficionados. Al igual que con algunos clásicos de Nintendo, tenemos la sensación de que tanto da lo que intentemos, de que no importa los trucos que consigamos hacer para intentar romper el juego: sus creadores ya habían pensado en ellos y nos han dejado un regalo.

Resulta imposible hablar de esta franquicia sin comentar el sistema de conducción, sobre todo los derrapes constantes. Con el paso del tiempo, este sistema se ha ido perfeccionando de forma significativa, logrando resultar algo más natural (relativamente hablando) y convirtiéndose, como consecuencia, en un juego mucho más asequible. Sin embargo, los primeros juegos presentaban una marcada curva de aprendizaje, convirtiendo cada curva en un reto de proporciones bíblicas. Los derrapes se realizan como cualquiera que haya jugado a un título de carreras en los últimos 15 años se puede imaginar, pero el modo en el que se mantienen y luego se recupera el control del vehículo es único; mucha gente dice que son viajes "guiados", ya que las ruedas tienen tendencia, de repente y de forma inesperada, a volver a encontrar su lugar en el asfalto y seguir adelante.

En gran medida, en este aspecto radica el encanto de las primeras entregas. No teníamos control total sobre una máquina perfectamente predecible, sino que conducíamos una criatura viva, una mole de metal con mente propia. En todo momento, debíamos prestar atención a todos los detalles del entorno, conscientes de la situación en la que nos encontrábamos y listos para reaccionar y evitar los posibles desastres. En *Revolution*,



Como todo gran juego arcade, *Revolution* mantiene al usuario alerta y eufórico. Las capturas pueden transmitir parte del porqué, pero la música influye tanto como los gráficos.



RIDGE RACER EVOLUTION

Más que presagiar la evolución del género de la conducción en consola (alejarse de los vehículos predefinidos, del número limitado de pistas y del jugar simplemente por mejorar tiempos, para dar paso a los Grandes Premios, a la personalización de vehículos, pegatinas creadas por los usuarios e, incluso, modos carrera), los cambios de *Revolution*, pasando por *Rage* y acabando con *Type 4*, son el reflejo de la cultura rave que influenció mucho el estilo de los juegos. Si *Revolution* es una explosión de energía positiva, en *Rage* predomina el gris, incitando a la paranoia de sus repercusiones, con sus ascensos casi verticales, y una arquitectura opresiva. Por su parte, *Type 4* cuenta con escenarios de ensueño gracias a sus tonos pastel, con tramos en los que alcanzar grandes velocidades y una banda sonora de jazz.



Las pistas de *Revolution* son cerradas. Tras esta entrega, la franquicia simularía que sus circuitos formaban parte de una ciudad.

los coches son todavía más indomables que antes, dispuestos a hacernos perder el control en cualquier momento y a alcanzar grandes velocidades. Hace falta mucha fe y confianza para llegar al final de la carrera sin haber chocado; requiere el cien por cien de nuestra atención durante el cien por cien de la carrera.

Lo que hace que *Revolution* sea un juego tan especial es que combina esta concentración con una estética que garantiza dicha concentración. Si cogemos el mando y nos acostumbramos a la conducción, el mundo del juego será capaz de absorbernos completamente. Como una droga, *Revolution* estimula nuestra consciencia y nuestro subconsciente hasta el punto de que toda información externa se queda en un segundo plano, invisible a nuestra percepción. La banda sonora resuena en nuestros oídos, manteniéndonos despiertos e incitándonos a seguir adelante; una mezcla de temas que combinan la fuerza del rave con las melodías pegadizas de las series de dibujos infantiles. Los escenarios están construidos para potenciar la sensación de velocidad: a cada metro nos encontramos con lugares clave, un mundo cargado de palmeras, bosques, grandes rascacielos...

Revolution llegaría al mercado justo antes de que se asentase el realismo en los videojuegos, y por eso mismo su ambientación isleña se beneficia de un color y una iconografía heredados de la época de los 16 bits. La puesta de sol que se encuentra el jugador en la primera vuelta de la segunda pista ofrece unos tonos naranja muy ricos. En la pista para novatos, a mitad de camino, vemos cómo el agua choca contra la pista, ofreciéndonos un espectáculo de bello color verde menta. Aviones que despegan, barcos que dan vueltas a nuestro alrededor: la atmósfera nos contagia el espíritu vacacional, como si de una Ibiza paradisíaca se tratase.

Cuando nos acercamos a un grupo de vehículos rivales, la emoción de abrirnos camino entre ellos sin chocar es algo que no tiene parangón

Esos escenarios acompañan a tres de las pistas arcade más exigentes jamás creadas. Cada una es un campo de juego, y hasta el más pequeño giro en la carretera se convierte en una oportunidad para lucirse. Pero también lo serán las rectas: cuando nos acercamos a un grupo de vehículos rivales, la emoción de abrirnos camino entre ellos sin chocar es algo que no tiene parangón dentro del género gracias a ese sistema de control tan exigente.

Esta idea (que la isla de *Revolution* es un patio de juegos) se ve potenciada por un puñado de extras que demuestran la habilidad de unos programadores de Namco dando lo mejor de sí mismos, tan aficionados a su propia creación como cualquier otro. Regresaría el modo Espejo, una recompensa para



La banda sonora, las pegatinas y el diseño de *Wipeout* son fríos y distantes; en comparación, la serie *Ridge* es una experiencia más personal.





aquellos que quieren ver qué ocurre conduciendo en dirección contraria; pero se trata del menor de los regalos de *Revolution* a sus aficionados. Los coches extra y el modo Buggy son añadidos interesantes, pero sería el modo Spinning Point, al que se accedía a través de una sencilla combinación de botones, el que pondría de manifiesto lo bien que se entendía Namco con sus seguidores.

Los que hayan pasado bastante tiempo con la franquicia *Ridge Racer* no tardarán en descubrir que es posible forzar su sistema único de conducción para realizar la maniobra más impactante de los juegos de conducción: el trompo de 360°. O el de 720°. O incluso, con bastante práctica y precisión, el trompo de 1080°.

Es algo asombroso de ver, mucho más si somos capaces de realizarlo, y sin duda uno de esos momentos inolvidables de los videojuegos. El modo Spinning Point introduce ciertos cambios en cada una de las pistas del juego y puntúa al jugador según los trompos que sea capaz de realizar en ellas; una prueba de puntuación que va mucho más allá de los Time Trials, más comunes en el género.

Que el equipo de *Revolution* fuese consciente de la grandeza de esa posibilidad para convertirla en una característica clave es un indicador claro del amor que pusieron en la creación del juego, y de que eran conscientes del modo en el que los jugadores habían explotado la física del primer juego para lucirse.

Pero éste sería uno de los principales errores de *Revolution*. Hablando en términos comerciales y críticos contemporáneos, predicaba a los que ya eran fieles; se trataba de un juego que conocía y apreciaba a su base de seguidores, pero no por ello hicieron concesiones a la gente a la que no le entusiasmaba el original. Al rechazar el cambio de estilo y, de hecho, reforzándolo, *Revolution* se convirtió en una experiencia demasiado centrada en sí misma: un arcade de conducción inalterado, algo emocionante en todo momento. Una dedicación que exigía antes de recompensarnos, un juego que no hace prisioneros y tipifica los principios originales de la serie. Un subidón de azúcar, hiperactividad pura, que reclama nuestra atención y nos prohíbe ignorarlo. Aquellos que acepten estas condiciones, que dejen a un lado sus prejuicios y permitan que su pureza y vigorosidad les absorba, reconocerán a este juego como lo que es: el equivalente jugable a la canción pop perfecta.





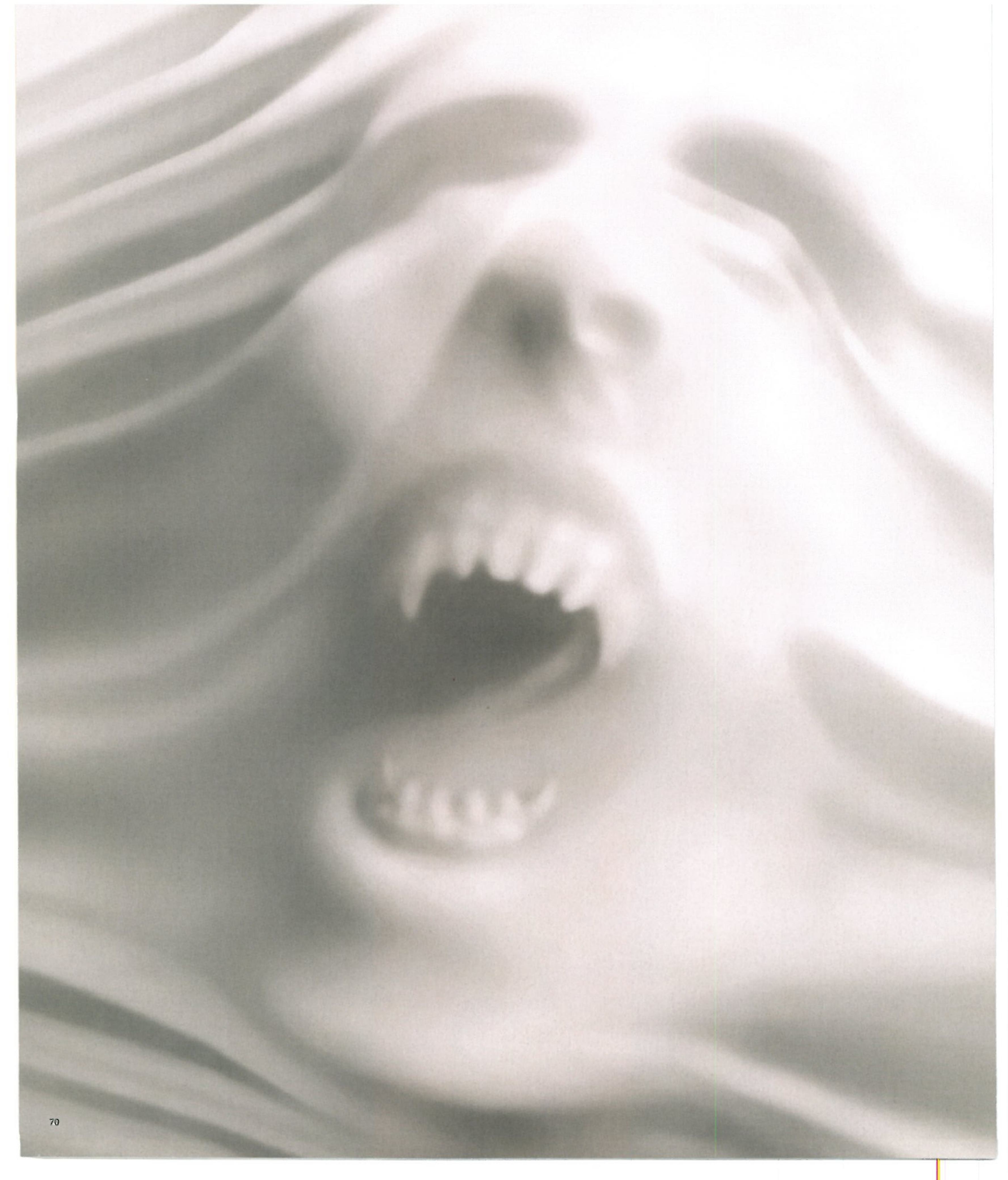
Revolution es uno de los pocos juegos de los inicios de la PlayStation de Sony que mantiene un acabado visual sólido.



HORA DEL CAMBIO

Con el cambio de hardware, la franquicia se ha vuelto más permisiva en comparación con sus entregas para PS1, que mostraban gran personalidad. Avanzando en pos del realismo visual que se inició con *Type 4*, la decisión de ambientar los circuitos de *Ridge Racer V* dentro de una ciudad del mundo real fue uno de los muchos errores cometidos por Namco; un entorno que carecía de vistas memorables, de color y de atractivo.

De hecho, *Type 4* fue la última entrega con personalidad de la franquicia; hay pocos parecidos entre las cuatro entregas posteriores. El añadido de los nitros ha potenciado la sensación de que se ha acabado con el espíritu de la serie, convirtiendo los derrapes en algo básico, en vez de ser una maniobra de riesgo como antaño.



CÓMO SE HIZO...
LA TRILOGÍA GABRIEL KNIGHT

Con su acento sureño, su vieja chaqueta de cuero y su actitud vacilona, Gabriel Knight fue el príncipe de las tinieblas del reino de la aventura gráfica de Sierra.

PLATAFORMA: **PC** DISTRIBUCIÓN: **VIVENDI UNIVERSAL** ESTUDIO: **SIERRA ENTERTAINMENT** ORIGEN: **ESTADOS UNIDOS** LANZAMIENTO: **1993**

Los misterios que **Jane Jensen** creó para *Gabriel Knight* vieron la luz entre 1993 y 1999, un periodo breve dentro de la historia, llena de altibajos, de Sierra. Están entre las mejores aventuras gráficas jamás escritas, ya que mezclaba una atmósfera *noir* clásica con matices sobrenaturales. Mientras la mayoría de títulos de "apuntar y clicar" de los 90 daban preferencia al humor –como *King's Quest* de la propia Sierra, *The Secret of Monkey Island* de LucasArts y, en menor medida, *Beneath a Steel Sky* de Revolution–, *Gabriel Knight* optaba por ahondar en los asesinatos sobrenaturales, como los relacionados con el vudú en Nueva Orleans, una avalancha de "matanzas por hombres lobo" en Bavaria, e incluso el aparante rapto de un niño en Francia por parte de unos vampiros.

Complejo, maduro y lleno de implicaciones emocionales, *Sins of the Father*, de 1993, se ha convertido en una piedra de toque de la historia de las aventuras gráficas. "Realmente fuimos pioneros –afirma Jensen–. Cuando propuse *Sins*, a la gente de marketing no le gustó la oscuridad de la idea, y hasta Ken Williams [fundador de Sierra] dijo: 'Vale, te dejaré hacerlo, pero habría preferido algo más alegre'. Aun así, nos dieron una tremenda libertad creativa. Algo que, realmente, no me he encontrado nunca".

Si el tono predominante de *Sins* no tiene nada que ver con las aventuras típicas, el mismo Gabriel Knight –listillo y chovinista, es un escritor fallido convertido en librero que descubre que es el último de la línea sucesora de los *schattenjägers* (cazadores de sombras)– se aleja de los modelos de Threepwood o Wilco. "Gabriel surgió del proceso de crear una nueva saga de juegos en el que tuve la oportunidad hacerle propuestas a Sierra. No era algo que tuviera en la cabeza, fue un derivado de la influencia de novelas gráficas como *Sandman* y *Constantine* –explica Jensen–. Por fortuna, Gabe llegó a tener una gran personalidad... Y es que tiendo a idealizar a los hombres, incluso a los malos". En cambio, la ayudante de Knight, así como su ocasional interés romántico, Grace Nakamura, surgió de fuentes más cercanas: "Es el tipo de rata de biblioteca atraída por ese tipo atractivo, pero cínico y receloso, aunque tiende más a criticarlo que a apoyarse en él sin condiciones. ¡Me imagino que yo era así a los 20 años!".

"Realmente fuimos pioneros. Sierra nos dio una tremenda libertad creativa. Algo que, realmente, no me he encontrado nunca"



Cuando Gabriel sale en su Harley a hacer de héroe, es su ayudante Grace la que se encarga de su tienda de libros en Nueva Orleans.

Lo curioso es que Jensen nunca visitó Nueva Orleans antes de escribir *Sins of the Fathers*, pese a lo acertado de su ambientación vudú. "Pero soy una gran fan del gótico sureño. *El corazón del ángel*, con Robert de Niro de protagonista, fue mi mayor influencia. Más tarde he visitado la ciudad y me ha encantado". También confiesa su sobrecogimiento al escuchar a actores como Tim Curry, Mark Hamill y Michael Dorn dando vida a los personajes del juego: "He tenido unas cuantas experiencias glamurosas en mi vida, momentos que hacen que valgan la pena los más aburridos y frustrantes. Ésta fue una de las primeras, y también de las mejores. Fue la primera vez que sentí que, de alguna manera, había conseguido algo importante".

El segundo capítulo de la trilogía, *The Beast Within*, de 1995 –en el que la mitología bávara sobre los hombres lobo se mezclaba con un giro inspirado en el Rey Loco, Luis II de Baviera–, se creó en una época, a mediados de los 90, en que la industria del videojuego coqueteó con Hollywood en colaboraciones en forma de escenas de vídeo. Muchas de las producciones llevadas a cabo en ese periodo fueron desastrosas, como *Night Trap*, *Snow Job* y *Harvester*, pero no ocurrió lo mismo con *Beast Within*, aclamado por la crítica. Según Jensen, "la clave fue la narrativa. Era oscuro, sexy y trascendía su propio medio. Además, los actores reales les aportaron mucho; no interpretaban como si estuvieran en un videojuego. De hecho, me encanta trabajar con actores, y creo que son mejores que los modelos 3D. Pero los vídeos no son lo suficientemente interactivos para gran parte de los juegos".

Más allá de tocar temas controvertidos como el canibalismo o la homosexualidad reprimida, *The Beast Within* también destaca por incluir una ópera "perdida" de Wagner, en realidad compuesta por el marido de







Varias de las interpretaciones de los actores de *Gabriel Knight 2* destacan, pese a ser intérpretes de segunda: Peter Lucas, que interpreta al barón Friedrich von Glower, está espléndido.



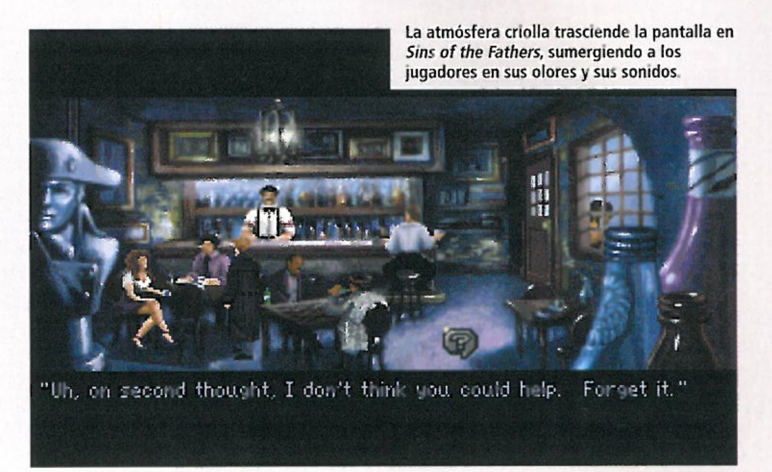
No faltan los paralelismos con *Indiana Jones*. *Blood of the Sacred* está lleno de teorías conspiratorias sobre Templarios y Masones.





Jensen, Robert Holmes. Una tarea audaz, y un tanto decadente, que sirve para evidenciar la cantidad de dinero que se invertía entonces en las aventuras gráficas. "El hecho de que *Sins* fuera un éxito nos dio una libertad de acción en *Beast* que no habríamos osado usar en el primer juego. Además, todo el mundo tenía grandes ideas relacionadas con las escenas de vídeo y Hollywood –explica Jensen–. Personalmente, nunca he sabido pensar en clave modesta, y Bob estaba lo bastante loco como para llevar adelante la idea... ¡Y creo que lo hizo perfecto! Claro que lo más divertido fue escoger a los cantantes de ópera y filmar la secuencia. Es otra de mis experiencias laborales favoritas".

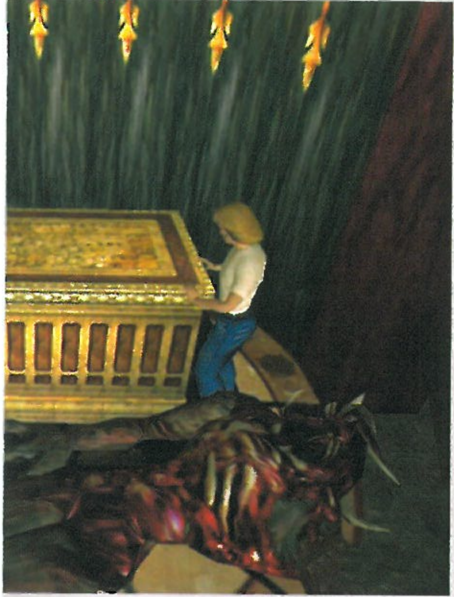
Tras muchas demandas de los fans, el capítulo final de la trilogía –*Blood of the Sacred, Blood of the Damned*– se lanzó por fin en 1999, tras pasar mucho tiempo en el purgatorio del desarrollo. En su época, su enorme presupuesto dejó en nada a todas las anteriores aventuras gráficas, pero sobre el imperio de la mecánica de "apuntar y clicar" se cernían nubes de tormenta, y el entorno de Jensen en Sierra amenazaba con venirse abajo. "Al trabajar en *Blood*, había un ambiente muy distinto respecto a las dos experiencias anteriores –admite–. Antes, Sierra estaba muy volcada en el género, pero en el momento en que *Blood* estaba en producción, la compañía se había vendido y los Williams ya no estaban al frente. Ya nadie creía en las aventuras gráficas, pero los jefes no sabían qué otra cosa hacer. Por eso el último *King's Quest* mezcla acción y aventura, y *Blood* es en 3D. Me convertí en una dinosaurio".



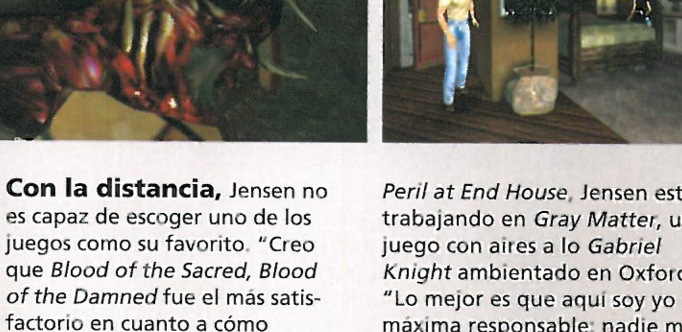
La atmósfera criolla trasciende la pantalla en *Sins of the Fathers*, sumergiendo a los jugadores en sus olores y sus sonidos.

Por fortuna, la extraña apuesta de Sierra por lo poligonal le permitió a Jensen explotar su talento innato para el diseño de puzles a nuevos niveles. "Me gustaba mucho la libertad de interacción de las 3D, ya que me permitió incluir enigmas que habrían sido imposibles en 2D o con escenas de vídeo. Por ejemplo, el puzle de *Le Serpent Rouge* [señalado por muchos fanáticos de las aventuras gráficas como el rompecabezas más brillante jamás creado] estaba muy relacionado con el entorno tridimensional. Pero, la verdad, fue un proceso de producción muy denso y dificultoso, demasiado complicado de manejar".

Al jugar a *Blood of the Sacred*, un misterio sobre un asesinato ambientado en la región de Languedoc, en Francia, con el tema de la mortalidad de Jesús como eje central, es difícil no trazar paralelismos con *El código Da Vinci*, de Dan Brown. ¿El éxito de este fenómeno de la cultura *pop* se le ha atragantado a Jensen? "¡Ja! Sí, al leer el libro pensé: 'Vaya, ¿cuántas copias habrá vendido?'. Ya sabes, para convertirte en un *best seller* necesitas tanta suerte como talento creativo. ¡Imagino que yo no he tenido suerte! O quizá es que hice las cosas demasiado complicadas para el público general, no lo sé. Si me duele algo, es que la trilogía *Gabriel Knight* resulte inaccesible para muchísima gente por culpa de la tecnología. Ya no se puede jugar ni a *Sins of the Fathers* ni a *Beast Within* en muchos ordenadores. Es una pena. En muchos sentidos, mi novela *La ecuación Dante* era una apuesta por conseguir un éxito al estilo de Dan Brown".







Con la distancia, Jensen no es capaz de escoger uno de los juegos como su favorito. "Creo que *Blood of the Sacred, Blood of the Damned* fue el más satisfactorio en cuanto a cómo integraba la historia y la narración en los puzles. ¡Encontrabas la tumba de Jesús! Era algo alucinante. De *Beast Within* me encanta su oscura y romántica historia, con Luis II, Wagner y la ambientación bávara... Pero también los actores. Estaban fabulosos. *Sins of the Fathers* siempre será especial: al fin y al cabo, fue el original. Y *me encanta* la ambientación en Nueva Orleans. Pero, si me obligas a escoger, creo que me quedaría con *Beast Within*". Eso sí, Jensen no está tan encantada con la evolución técnica de la saga: "No creo que tuviéramos que haber hecho tantos cambios sólo por probar otras tecnologías. Habría sido mejor quedarnos con un sistema básico e ir mejorando cada juego a nivel de historia, puzles y diseño artístico. Pero no es así como funciona el negocio".

Jensen puede haberse apartado un tanto de la atención pública tras la debacle de Sierra, pero, cuando no se dedica a escribir alguna de sus novelas, sigue estando muy conectada con la industria del videojuego. "Sigo creyendo que los videojuegos tienen un enorme potencial para conectar a los usuarios con la historia y sumergirlos en ella, ya que están controlando al protagonista, en lugar de leer al respecto de forma pasiva", explica. Además de desarrollar aventuras online como las adaptaciones de Agatha Christie *Death on the Nile* y *Peril at End House*, Jensen está trabajando en *Gray Matter*, un juego con aires a lo *Gabriel Knight* ambientado en Oxford. "Lo mejor es que aquí soy yo la máxima responsable: nadie más participa, así que puedo hacer lo que crea más conveniente. Va a ser un juego genial".

Pero ¿las aventuras gráficas no son una especie en extinción? Después de todo, Charles "*Broken Sword*" Cecil afirmó que el género estaba muerto. Jensen no está de acuerdo, y prefiere abordar el asunto desde un punto de vista demográfico: "El problema es que no hemos sabido llegar a nuestra audiencia. La aventura está muerta para los más jóvenes, pero ellos no han sido nunca nuestro público. Durante la última década, la industria ha actuado como si no existiera otro grupo demográfico, pero con la aparición del segmento *casual*, las cosas están cambiando". Para ella, la Wii es una pieza clave. "¡Es tan divertida! No entiende de géneros. Hay planes para hacer una conversión de *Gray Matter* para Wii, y espero que así acabe siendo".

"No hemos sabido llegar a nuestra audiencia. La aventura está muerta para los más jóvenes, pero ellos no son nuestro público"

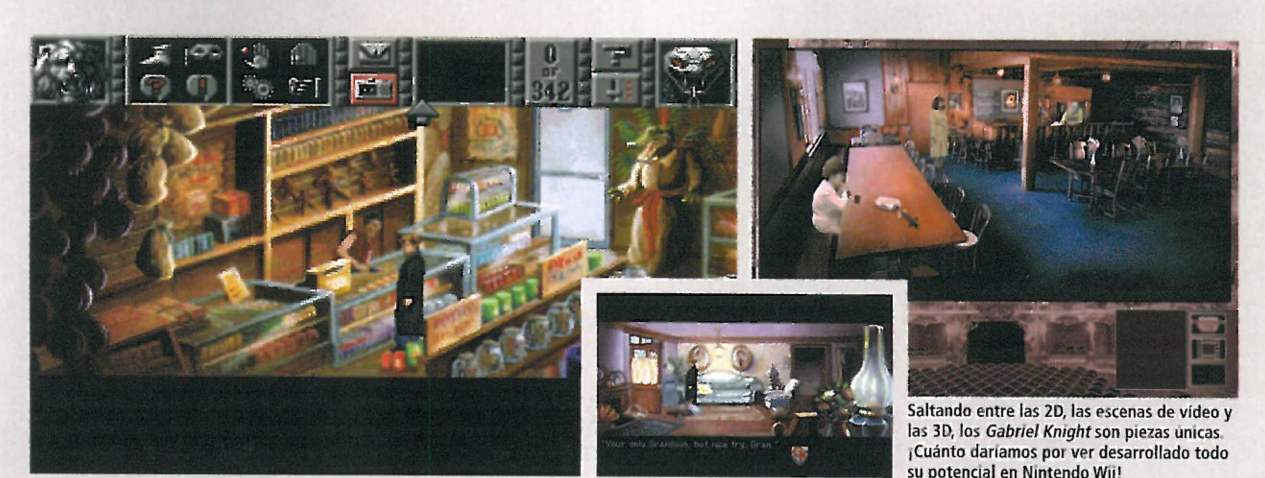
Pero, al final, todo la lleva de nuevo a su primer amor: *Gabriel Knight*. Su último episodio dejó muchos temas sin resolver, como la relación entre Grace y Gabriel, y el origen de la herencia de los Knight. No obstante, a pesar de que la trilogía tiene fans muy apasionados, ha habido muy pocos indicios de posibles continuaciones. Incluso durante sus últimas conversaciones con Sierra en 2002, antes de la compra por parte de Vivendi, Jensen se dio cuenta de que la serie tenía pocas oportunidades. Y, a medida que pasa el tiempo, cada vez es menos probable que los frustrados devotos de la saga puedan ver un *Gabriel Knight 4*. Aun así, incluso sin una conclusión definitiva, la trilogía sigue brillando como una aportación profunda y rica, quizá un canto de cisne, para el género de la aventura gráfica.



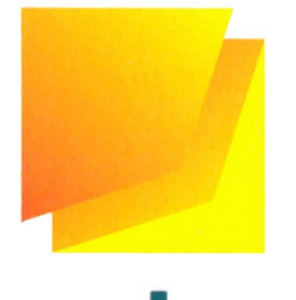
PESADILLAS

A pesar de las vehementes protestas de los fans y unas cuantas peticiones online (petitiononline.com/gk4), la franquicia *Gabriel Knight* se metió en lo más profundo de los cajones de Sierra en 1999. Parece difícil que la saga tenga otra oportunidad, ya que, a diferencia de SCUMMVM, resulta complicado que sus anteriores capítulos funcionen en los PCs actuales. Por fortuna, hay una serie de parches que hacen que la trilogía sea compatible con el sistema Windows XP en vogons.zetafleet.com/gkpatches.

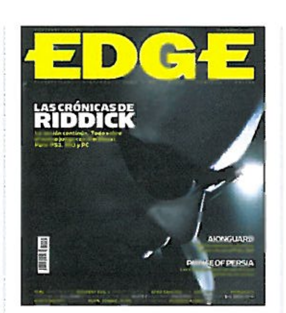
Si te llama la atención la narrativa sobrenatural de *Gabriel Knight* con sus aventuras pixeladas, quizás te interese saber que tanto *Sins of the Fathers* como *The Beast Within* se lanzaron como novelas. Escritas por la misma Jensen (arriba), son una lectura excelente... si dominas el inglés. Eso sí, buena suerte para encontrarlas en eBay sin gastarte una fortuna. Puedes encontrar en castellano, y a precios más asequibles, otras novelas de Jensen como *La ecuación Dante* o *El despertar del milenio*.



Saltando entre las 2D, las escenas de vídeo y las 3D, los *Gabriel Knight* son piezas únicas. ¡Cuánto daríamos por ver desarrollado todo su potencial en Nintendo Wii!



Fórum



Número 35

ONLINE OFFLINE

Extractos del foro de discusión de www.revistaedge.es

Tema: Sonrisas y lágrimas:
Grandes momentos de lloro los he vivido con Gears of War 2. Uno cuando Dom debe tomar la decisión más difícil de su vida (de tristeza) y otro cuando Cole se pone a hablar por el micro insultando a todo bicho que se mueva (de risa).
Laocoont

Otra vez, esto ya se habló antes. Yo he llorado de risa en multijugador, como el de CoD 4 o el de Halo 3. Sobre todo si hay locos que dicen chorradas.
gokuten

Yo en el Gears 2 lloro de "lag".
Neo21

El desenlace de GTA IV (cualquiera de los dos) es bastante trágico, aunque no para derramar lágrimas.
Master Waluigi

Cuando terminé Ocarina of Time o Super Mario Sunshine.
axelin

Seré breve: cámara en tercera persona en Fallout 3. Mis ojos lloran sangre.
ForCorleone

Tras leer con avidez la revista de febrero de EDGE, me quedé pensando en una cuestión, ¿es posible crear un juego de fútbol con un buen modo historia? ¿Podría tener éxito? Comenzamos de niño, en un barrio humilde de cualquier ciudad (lo cual nos creará un afán de superación aún mayor), el primer objetivo sería evidente: fichar por un equipo de barrio. Para ello quizás deberíamos entrenarnos, "peloteando" con las paredes, bajando escaleras mientras controlamos el balón, corriendo entre los árboles zigzagueando,... incluso obtener premios en metálico para comprar zapatillas nuevas, balones o indumentaria. No sería que empezáramos el juego con unas chanclas en los pies... Tras superar las pruebas anteriores la cosa podría volverse más variada, introduciendo una serie de niveles (habilidad, precisión, velocidad, etc.), entrenamientos, disparos a puerta, carreras entre compañeros, "rondos"... Todo ello ambientado en campos de barro, con agujeros, nieve o poca luz. Nos vamos haciendo mayores, cambiamos de equipo, crecen las exigencias, aparecen los gimnasios, los objetivos, los ojeadores. Todo esto para terminar en la máxima categoría en primera división o en la selección del país, ganado los mejores trofeos internacionales, y quizás después convertirnos en entrenador. Ahora mismo tanto FIFA como PES tienen motores de juego muy completos que deberían permitir realizar algo así y, por supuesto, la misma idea podría aplicarse al baloncesto, al hockey... Incluso a la Fórmula 1. ¿Qué tipo de deportista quieres ser?
vertigojff (vía foro)

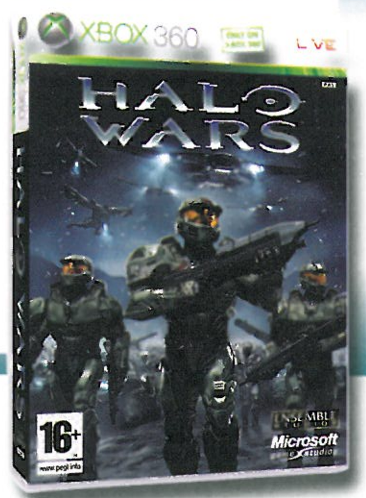
Tremenda idea la que aportas desde el foro. Aquí todos estamos ya arañando la mesa ante la idea de disfrutar de un simulador completo de futbolista (que no de fútbol, como nos vienen acostumbrando con las

ASÍ PUNTÚA LA PRENSA DE VIDEOJUEGOS

Te recordamos las notas de los juegos aparecidos en el número 33 de Edge y, para que tengas una visión más completa, hemos recopilado las notas de diversos medios online y offline de todo el mundo.	EDGE (sobre 10)	HOBBY CONSOLAS (sobre 100)	MARCA PLAYER (sobre 10)	NGAMER (sobre 100)	MICROMANÍA (sobre 100)	XBOX 360 (sobre 10)	PLAYSTATION (sobre 10)	PLAYMANÍA (sobre 100)	FAMITSU (sobre 40)	GAMEKULT (sobre 100)	MERISTATION (sobre 10)	VANDAL (sobre 10)	GAMESPOT (sobre 10)	1UP (A=10/F=0)	IGN (sobre 10)	EUROGAMER (sobre 10)	MULTIPLAYER (sobre 10)
KILLZONE 2	7	94	9,6	-	-	-	9,5	93	-	8	9,5	9,6	9	A+	9,4	9	9,4
HALO WARS	7	86	8,6	-	-	9,2	-	-	32	5	8	9,5	6,5	B+	8,4	8	8,4
STREET FIGHTER IV	9	94	9,6	-	-	-	9,4	94	34	9	9,5	9,4	9	A+	9,3	10	9,4
PERSONA 4	9	-	-	-	-	-	-	-	33	-	7	-	9	A+	9	9	-
FIRE EMBLEM: SHADOW...	7	82	8,5	90	-	-	-	-	34	7	8	8,5	7,5	B+	8,5	8	8,5
BATTLE FANTASIA	6	70	8	-	-	8,6	7,8	75	32	6	7	7	-	-	6,5	7	-
RISE OF THE ARGONAUTS	3	-	-	-	84	-	7,4	-	-	4	6	-	6	E	6,2	3	6,7
MUSHROOM MEN...	6	-	-	73	-	-	-	-	-	-	-	-	7	D	7,9	-	-
SKATE 2	7	90	8,7	-	-	8,7	8,9	91	-	7	7,5	7,5	7,5	B+	8,3	8	-
DEAD RISING...	6	78	7,8	79	-	-	-	-	-	4	8,5	6,6	-	-	6,9	6	7
THE HOUSE OF THE DEAD	8	78	9,5	84	-	-	-	-	-	7	8	8	8	C	8,3	8	8
RACE PRO	8	78	8,3	-	-	8,4	-	-	-	5	7,5	8	7,5	-	7,7	8	8
SPACE INVADERS GET EVEN	5	-	-	-	-	-	-	-	-	5	-	8	6	C	5,9	-	5,9
BIG BANG MINI	6	-	-	83	-	-	-	-	-	-	-	7,5	9	C-	8,7	5	-
AWAY SHUFFLE DUNGEON	5	-	-	-	-	-	-	-	31	-	7	8,2	5,5	C	6,1	-	-
KING'S BOUNTY: LEGEND	6	-	-	-	-	-	-	-	-	7	7,5	-	8	-	8,1	9	8,9
BURN, ZOMBIE, BURN	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ROLANDO	7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	9,5	8	-

¡Premio a la mejor carta del mes!

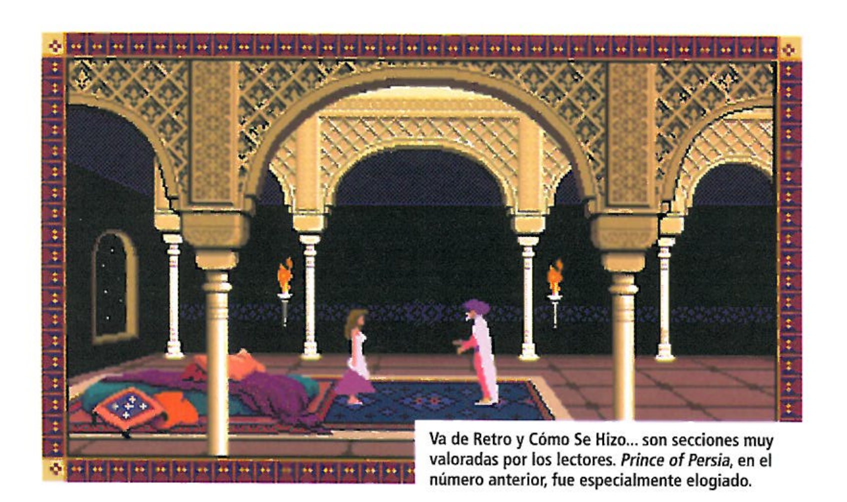
Escríbenos sobre un aspecto de la cultura del videojuego que te interese u opinando sobre cualquier artículo o crítica de la revista. EDGE se reserva el derecho de resumir o extractar las opiniones recibidas. El próximo mes una carta de las publicadas recibirá como premio el juego *Halo Wars*. La carta ganadora de este mes, premiada con una pistola láser con puntero, es de **vertigojff**



típicas series). Plantear un juego de deporte como una aventura o un RPG es una opción poco explotada, pero podemos recordar algunos casos (no siempre excesivamente bien recordados) como el modo Sé una Leyenda de PES o el título online Empire of Sports (www.empireofsports.com). Soñemos con que los creadores tomen nota de esta posible nueva forma de entender los deportes virtuales. O también, bueno... si tú un día te animas y se te da bien programar...

Adoro las secciones de Making Off y Va de retro, me entretienen como las que más. Y los análisis siempre me han parecido brutales, tal vez demasiado. ¡Es que no dejan títere con cabeza! Aunque la nota es pura representación de la calidad global, creo que a veces pecan de ser demasiado bajas. Pero con la crisis de la creatividad que corre, la verdad es que no son para menos.
r-HYPE (vía foro)

La creatividad es esencial, pero también lo son la capacidad para configurar una pieza jugable decente, el esfuerzo de construir una experiencia sólida, la paciencia para concebir una ambientación y un trasfondo narrativo con garra, envolvente, y la buena conjunción de todos estos elementos. Mucho



Va de Retro y Cómo Se Hizo... son secciones muy valoradas por los lectores. *Prince of Persia*, en el número anterior, fue especialmente elogiado.



Tema: Segunda opinión
La segunda mano y las copias "de seguridad" han estado ahí toda la vida, sólo que ahora a las multinacionales, que son imbéciles, les duele más porque están en crisis y tienen menos beneficios. ¿Acaso alguna empresa se queja de que "pirateen" sus coches o los pisos?
Moande

Cada día están más chotas. No acostumbro a comprar de segunda mano y menos sin haber podido ver detenidamente el producto. Si no te dejan en la tienda, ya pueden irse a tomar viento.
massiso

Siento comunicarte que no todos podemos ser tan exquisitos a la hora de adquirir un videojuego.
Link_DaniRojo

El mercado de segunda mano debería estar regulado para que los márgenes de beneficios de algunas tiendas no fueran tan abusivos con el único fin de especular.
Neo21

Es cuestión de saber dónde comprar. Lo que importa es disfrutar de los juegos, no tenerlos expuestos en una vitrina.
IchiKintama

A mí, de todos modos, me importa un comino que se quejen empresas como Nintendo, pues yo me quejo también y no me escuchan.
gokuten

El truco está en buscar otras formas de financiar los trabajos, como el caso de los conciertos en la música. Ahora falta que los videojuegos también encuentren la suya; por ejemplo, la publicidad.
blade-drummer

Si quieren beneficios, que implementen juegos en formato digital. Así se ahorran en distribución y yo me ahorro desplazamientos.
axelin

Sólo te ahorrarías el desplazamiento, porque en los precios de las descargas actuales se nota que todo lo económico más bien se lo ahorran ellos. Tienen más cara que espalda.
Neo21

Lector premiado con un juego Guitar Hero III, sorteado en el número 34 de EDGE:

María Gómez, Madrid

se ha discutido sobre la supuesta exigencia de EDGE. Aquí mejor la llamaríamos... realismo. Igualmente, el consejo de toda la vida: nunca te fijes primero en el numerito. Lo que vas a leer en los análisis es lo que su respectivo autor realmente ha extraído del juego, sin más. Simplemente no nos gusta hinchar.

Desde hace algunos meses venimos viendo reacciones por parte de grandes directivos de compañías (EA, Epic, Nintendo,...) en las que tachan de "nueva forma de piratería" a la venta de videojuegos de segunda mano, afirmando que sus efectos son los mismos. Me apena mucho esta postura ya que no se paran a pensar en lo positivo que conlleva este tipo de venta. Juegos como Bioshock no hubieran pasado por mis manos de no ser por la existencia de dicha forma de adquisición. Si los videojuegos son cultura, ¿no debería ser motivo de alegría que la obra en la que hemos invertido tanto tiempo, ideas y trabajo sea lo más conocida posible y puedan disfrutar de ella el máximo número de personas? Además, en estos tiempos de crisis la venta de segunda mano y el trueque son quizás la alternativa más asequible para los más afectados económicamente. El problema entonces es de quienes pretenden criminalizarlo: los mandamases de las distribuidoras, no los cerebros creadores. En cambio, Microsoft se ha desmarcado y ha considerado "positivo" este tipo de mercado, aunque tenga otro propósito que no es más que explotar el contenido descargable: por cuantas más manos haya circulado una copia de Gears of War, más posibilidades hay de que más gente descargue sus packs de mapas. Una postura muy rentable, sin duda.

sigue ›

Espero que no prospere la idea de equiparar la venta de segunda mano con la piratería, yo mismo soy de quienes se aprovechan legalmente de este método de compra-venta.
Link_DaniRojo (vía foro)

Si te fijas, la crisis que estamos viviendo ahora mismo no sólo repercute al consumidor, sino que también ataca directamente a las grandes corporaciones. Las distribuidoras de videojuegos pertenecen precisamente a este ámbito (pueden clasificarse como tales) y, el hecho de perder capital, activos y ver reducidas las posibilidades productivas en un sector tan competitivo como éste, conlleva que el mecanismo económico se atasque de esta forma, generando controversias. Es lógico que estos colosos empresariales traten de proteger sus intereses hallando a un culpable: en este caso, el creciente mercado de segunda mano, del que difícilmente podrán extraer un beneficio genuino. Estrategias como la de Microsoft y las descargas de pago —que extienden el producto original— son, sin duda, planes para no perder la solvencia y para mantener el éxito y el ingreso producido por una superproducción electrónica, en un ciclo de vida suficientemente largo. Sólo hay que plantearse qué productos disponen de descargas adicionales: Gears of War, GTA IV, Fallout 3 y muchos otros juegos más. Proyectos por los que desembolsaron un buen montón de dinero. Es evidente que si este mecanismo de distribución a gran escala se ve perjudicado, son, una vez más los jugadores, los que reciben un doble varapalo.



Tema: Todo un logro

Los trofeos son un inventazo. Una jugada visionaria de Microsoft con un resultado que la convierte en modelo a imitar. El caso es que hace ilusión cuando saltan, no sé bien por qué: una ilusión sencilla que tiene raíces en alguna pulsión primitiva de nuestro carácter.
Aliento

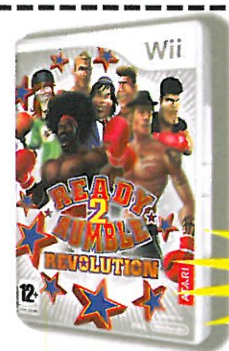
Me he pasado Kingdom Hearts 2 al 100%: toda la historia, los cofres abiertos, los jefes derrotados,... Pero es difícil demostrarlo. Sin embargo, con los logros en otros juegos puedes hacerlo.
IchiKintama

Cabe decir que el juego con logros más fáciles no es Doritos: Dash of Destruction, sino Avatar: The Burning "nosequé", que te dan mil puntos por pulsar la "X" diez veces.
Elendow



Bioshock 2: Sea of Dreams **estará disponible el próximo otoño para PC, 360 y Play Station 3.**

Éste es tu espacio. Envíanos un e-mail **(opinionesedge@globuscom.es)**, poniendo Fórum en el asunto. O por carta: Fórum, revista Edge, C/ Covarrubias, 1, 1ª Planta. 28010 Madrid



¡GANA UN JUEGO!

DE LOS 5 QUE SORTEAMOS

EDGE Y ATARI TE LO REGALAN

READY 2 RUMBLE REVOLUTION

CÓMO PARTICIPAR:

Rellena y envía este cupón a: Revista EDGE. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. Entrarás en el sorteo de los packs arriba indicados. Sólo se admitirá un cupón por persona. La lista de los ganadores saldrá publicada en el número 35 de EDGE. Si eres suscriptor, puedes mandar tu número junto con los datos por e-mail y entrarás en el sorteo igualmente.

Nombre:.. Apellidos:..
Tel.:......................... Dirección: ....
C.P.:..............Población .... Provincia:.......................................
Edad:...... E-mail:...

GLOBUS COMUNICACIÓN,S.A., te informa de que los datos personales recogidos en la presente encuesta serán tratados con las medidas de confidencialidad exigidas por la Ley Orgánica 15/1999 sobre Protección de Datos de Carácter Personal con una única finalidad de establecer un perfil de preferencias de los lectores para ofrecerles un mejor producto. Puedes ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en C/ Covarrubias, 1-1°. 28010 Madrid. Los envíos serán realizados por correo certificado. Si llegasen devueltos, los premiados deberán hacerse cargo del coste del reenvío o podrán recogerlo en nuestras oficinas.

❑ *Si no deseas recibir comunicaciones de nuestra empresa, marca en esta casilla*

EDGE 36

ATARI



POR N'GAI CROAL

JUGANDO EN LA OSCURIDAD ...porque la gente se niega a ver

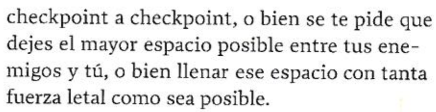
Autopsia final

Cuando estéis leyendo esta columna, 2008 apenas será un recuerdo. Pese a todo, quería rematar un año remarcable dentro del sector con una mirada más cercana al shooter apocalíptico de zombis y cooperativo *Left 4 Dead*. La obsesión de Valve por el detalle es bien conocida, pero, después de semanas de entretenimiento, todavía hay muchos momentos de duda existencial en los que me pregunto: ¿cómo han conseguido eso? ¿Cómo ha conseguido Valve que dos sabores geniales —survival horror y juego cooperativo— sepan todavía mejor al mezclarlos? Éstas son mis conclusiones.

Básicamente, la mayoría de los juegos de acción o aventura te dan la opción de luchar o salir pitando. Es algo que tiene que ver con el espacio; específicamente, con la distancia que te separa de tus enemigos o del próximo punto seguro en el mapa. Moviéndote de checkpoint a checkpoint, o bien se te pide que dejes el mayor espacio posible entre tus enemigos y tú, o bien llenar ese espacio con tanta fuerza letal como sea posible.

Desde esta premisa básica, los desarrolladores modifican la fórmula en multitud de posibilidades. Una es la del juego que te permite sólo moverte (la inmensa mayoría de los survival horror reducen la velocidad de movimiento respecto a otros títulos), y la otra es cuando puedes moverte y disparar simultáneamente. La velocidad de tu movimiento determina cuánto espacio puedes poner entre tú y tus enemigos; la posibilidad de disparar y/o moverte determina la elección entre luchar o volar *(Resident Evil)* o el caso en el que puedas hacer ambas cosas *(Dead Space)*. Otro punto necesario es el de manejar un inventario escaso de recursos —salud, munición, explosivos, etc— que necesitas para mantenerte con vida mientras vas del punto A a B.

¿Cómo maneja Valve estos elementos? En lo que se refiere a movimiento, *Left 4 Dead* te permite moverte bastante rápido si lo comparas con otros survival horror más tradicionales. Pero eso no es suficiente para mantenerte a salvo, ni siquiera para mantener la ilusión de seguridad. Hasta el zombi básico se mueve más rápido que tú, y periódicamente te asaltan en manada, haciendo difícil el movimiento. No puedes limpiar de enemigos una zona y relajarte indefinidamente, porque la inteligencia artificial te seguirá mandando enemigos, haciendo difícil incluso el simple acto de andar. Y aunque la cantidad de munición puede parecer generosa (es incluso ilimitada para las pistolas), el inmenso número de infectados dentro de *Left 4 Dead* funciona casi como un reloj con la cuenta atrás puesta, y la tensión subiendo mientras tu munición se agota.



> ¿Cómo ha conseguido Valve que dos sabores geniales –survival horror y juego cooperativo– sepan todavía mejor al mezclarlos?

Mientras puedas mantener cierto espacio entre ti y los infectados, estarás seguro. Pero con la orientación cooperativa que tiene este título, Valve te obliga a tener en cuenta una tercera dimensión: el distancia entre tú y tus aliados. La interfaz de usuario, que está —de lejos— mucho más elaborada que los títulos anteriores de la compañía, muestra la condición de tus aliados en todo momento; puesto que el equipo sólo es tan fuerte como lo es el eslabón más débil que lo conforma, tienes que monitorizar el estado de tus aliados así como tu propia salud. En el sentido que le dan los survival horror a la escasez, aquí significa que cada uno de los tuyos puede llevar sólo un medikit y un bote de pastillas al mismo tiempo, y no tienes que pensar sólo en tu salud, sino en la del equipo entero. Además, es inútil guardar estos recursos sólo para tu beneficio, porque la vitalidad de todo el equipo es primordial. Y no sólo la jugabilidad de los supervivientes es la que está diseñada alrededor de las distancias. Los cinco tipos de jefes finales no tienen armas, pero cuatro de ellos tienen, a pesar de ello, ataques desde lejos. Además, en un toque maestro de Valve, cuatro de estos cinco monstruos te pueden inmovilizar de una manera en la que sólo te pueden liberar tus compañeros.

Jugar a *Left 4 Dead* me ha abierto los ojos sobre lo poco que otros juegos de disparos te informan sobre la situación de tu equipo y su condición actual; si no están en tu cono de visión, la única forma de ponernos en contacto con ellos y saber qué tal están es mediante la radio. Dando información cuidadosamente a través de la interfaz, *Left 4 Dead* refuerza la interpretación de que el trabajo en equipo puede hacerse de forma unitaria, con una voluntad de esprit de force imprescindible a la hora de abrirse paso a través de una carnicería zombi, y eso casi sin darse cuenta del logro que supone este hecho. La visión de Valve sobre los survival horror se diferencia de forma sutil de las demás, y consigue dar un nuevo enfoque al género. Como dice el entrenador de mis adorados Lakers, la fuerza del equipo es el lobo y la fuerza del lobo es el equipo. Tal y como ha sido diseñado *Left 4 Dead*, unirse al equipo nunca antes había sido tan gratificante.

***N'Gai Croal* escribe sobre tecnología en la revista Newsweek. Puedes encontrar su bitácora en la dirección blog.newsweek.com/blogs/levelup/**



HOLA, SOY RANDY Diseño de videojuegos y tal

¿Algo importa más que la diversión?

POR RANDY SMITH

Tengo una teoría sobre la definición de "divertido", y es tal que así: *Brokeback Mountain* (o *La Lista de Schindler*, o cualquiera de tus películas favoritas que sea deprimente) es un film valioso e interesante, y me encanta que se haya rodado, pero no la consideraría divertida. ¿Por qué los juegos se centran tanto en ser divertidos, y cuánto nos afecta esta obcecación? La diversión, dicen, existe sólo para fines irrelevantes, donde las emociones fuertes permeabilizan los momentos más cruciales de nuestras vidas. Evidentemente, eso es una simplificación superficial, pero si queremos que se trate con seriedad a nuestro medio deberíamos ser capaces de demostrar que los juegos Divertidos y los No Divertidos están igualmente dentro de nuestras posibilidades de producción. Sobre esta situación es más sencillo despotricar que colaborar. Algo que no es Divertido parece ir en contra del medio interactivo, lo que explica por qué los juegos Divertidos han aparecido con mucha mayor difusión que los que no lo son.

Contemplar este reto nos lleva a aguas turbulentas y peligrosas, enfrentándonos cara a cara con tópicos vergonzosos y malinterpretados, por lo que me gustaría dedicar el siguiente par de columnas a ello. Pensando en qué es lo que consigue que una película sea divertida, podríamos considerar meter material vulgar, como fiestas de cumpleaños, perros que hablan o mundos idílicos donde nadie es golpeado hasta la muerte por su condición sexual. De hecho, las películas más divertidas tienden a posar un pie en tópicos oscuros y cubrir un amplio espectro de emociones, como desesperación, momentos embarazosos o incluso ira. Echa un vistazo a *La Última Cruzada*. Indiana Jones dispara una bala, matando a cinco soldados alemanes que estaban en fila, y después hace un mohín hacia la pistola con cómica sorpresa. ¡Cielos, qué chorrada! Ya sea saltando de un avión sin paracaídas o arrancando un corazón que todavía late a una víctima ritual, las películas pueden hacer divertido algo que en la vida real nos traumatizaría. Imagina esto: una viuda alemana se derrumba mientras lee un telegrama donde se le informa que su marido fue asesinado por un arqueólogo renegado estadounidense. Mientras solloza frente al estoico mensajero, sus hijos pequeños la miran confusos. Ésa sería una escena impropia de La Última Cruzada, ¿verdad? En una película divertida no se te pide que tengas en consideración los asuntos "oscuros", lo que te permite observar el lado divertido de un asesinato múltiple. Por otra parte, en una película No Divertida no tienes permiso para saltarte la parte truculenta, te obliga a respetarla y absorberla.

Lo No Divertido toca casi todos los puntos de una historia, mientras que lo Divertido sólo roza la superficie. Por eso, es el tratamiento, y no el argumento, lo que crea la distinción. Si los tratamientos No Divertidos son los que examinan las consecuencias, eso es algo que debería funcionar a nuestro favor. Después de todo, comparado con una película, podríamos dar a nuestra audiencia una relación mucho más directa con elecciones y consecuencias. Es algo que empieza a sugerir la fórmula que podríamos seguir. El juego No Divertido más fácil de hacer sería uno que tocase un tema oscuro, que lo examinase tan profundamente como para producir puntos de vista valiosos, que contase las cosas con rigurosidad y que presentase al jugador las consecuencias de sus actos. ¿Estamos dispuestos a hacer este tipo de juego?

Bueno, escribir una historia es difícil, y escribir una con significado y profundidad lo es mucho más. Los directores de cine han estado haciéndolo mucho tiempo y es posible que sean más capaces. También tienen una tarea más sencilla. Al tratarse de un medio no interactivo, sólo tienen que pensar en una secuencia prefijada de eventos que se ajusten a una realidad contrastada y estudiada sobre un tema concreto. Comparados con ellos, nosotros estamos perdidos. Para escribir en un medio interactivo hay que imaginar un espacio donde multitud de historias pueden coexistir, y todas tienen que ser dolorosas y honestas. Lo más difícil a la hora de crear todos estos ángulos alternativos sobre el mismo material es que requiere una comprensión total del tema que estamos tratando. Tienes que describir las reglas que causan que la historia se desarrolle honestamente según las opciones que toma el jugador. No es difícil crear normas sobre las físicas o elementos similares, puesto que se trata de materias objetivas cuyas reglas se escribieron hace mucho tiempo. Lo complicado, lo que tiene mérito de verdad, es escribir sobre algoritmos de comportamiento humano. Es algo que sólo hemos tocado en parte. Quizá deberíamos elegir sólo temas ligeros, como en un juego de *Mario*. Quizá deberíamos dar un tratamiento ligero a los asuntos más oscuros, como en *Dead Rising*. Podríamos tratarlos con seriedad pero sin profundidad, como en *Eternal Darkness* o *Max Payne*. O quizá no deberían ser tan interactivos, como en *Final Fantasy* o *Fahrenheit* (también conocido como *Indigo Prophecy*). E incluso, siguiendo la fórmula de reconstruir estos temas con sistemas de juego, podría haber muchas preguntas sin respuesta. ¿Por qué querríamos que los jugadores se sintieran mal consigo mismos? ¿Son los temas difíciles menos atractivos en el medio interactivo porque los jugadores no quieren involucrarse demasiado? ¿Es la diversión en una película el mismo tipo de "diversión" que la que tenemos en un juego?

> "Se nos tratará en serio cuando demostremos que los juegos Divertidos y los No Divertidos están dentro de nuestras posibilidades"

Randy Smith es diseñador jefe en el estudio de EA en Los Ángeles. Trabaja en una colaboración con Steven Spielberg.

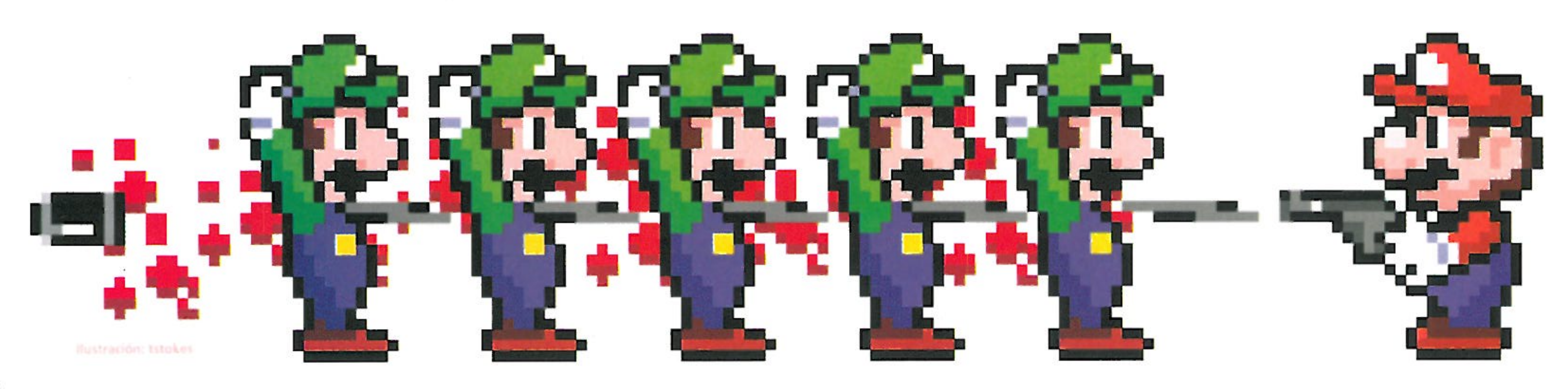
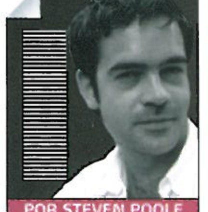


Ilustración: Istokes


POR STEVEN POOLE

GATILLO FÁCIL
Dispara primero, pregunta después

The Axe Man Cometh

En los primeros días nevados de 2009, estoy sentado frente a mi metrónomo pendular mientras practico acordes sobre una bellísima guitarra nueva. Cada pocos días, me doy cuenta de que puedo aumentar el tempo una muesca más, con lo que obtengo una fidedigna confirmación de mi mejora; como premio, me permito una sesión de punteo con versiones libres y sin sentido de heavy metal. De hecho, me parece más divertido que cualquier videojuego. Conociendo mi pasión, algunos amigos me suelen preguntar sobre mi opinión acerca de *Guitar Hero* y *Rock Band*. Bueno, pues después de unas cuantas partidas, no he desarrollado ningún interés en aprender a jugar una versión simplificada de mi 'hacha'. Pero tampoco comulgo con las opiniones de los músicos que se quejan de que la gente está dejando de lado la música real por los *Guitar Hero* de turno. Aconsejar a los jugadores que se metan a practicar acordes de guitarra es como decir a los fans de Lara Croft que se vayan a explorar tumbas y a escalar rocas. Claro, iba a ser más excitante, y quizá más divertido, pero un juego no pretende ser una simulación perfecta de la realidad.

Los juegos musicales inevitablemente representan el acto de tocar un instrumento como una actividad repetitiva y supervisada. A pesar de que tienen un pequeño espacio dedicado a la improvisación, la mayoría del tiempo tienes que hacer exactamente lo que el juego ha programado que hagas. No hay posibilidad de cambiar el tempo, o de añadir punteos en los coros. Esencialmente, estás predestinado a dar una respuesta pavloviana en una serie de Quick Time Events, y el premio es escuchar una canción grabada de antemano tal y como debería sonar.

Uno de los grandes placeres de tocar música de verdad es la de hacerlo a tu manera: tomando innumerables micro-decisiones sobre el compás para obtener una interpretación única. Pero los juegos actuales hacen de esta tarea algo difícil. Fue algo que recordé cuando hice un dueto con el desarrollador de Lips Keiichi Yano (quien, por suerte, tenía un gran falsete) en la canción *Take On Me* sobre el escenario de un centro comercial en Zúrich. Lips permite cierta improvisación invitando al jugador a que haga poses o utilice el micro como si fuera un tambor, pero su sistema de puntuación, como en todos los juegos de karaoke, es pedantemente rígido. Parte de la diversión en un karaoke es cantar una canción popular de una manera inesperada, pero eso es algo que los videojuegos todavía no saben evaluar.

> "Tocarla en *Rock Band* o *World Tour* es más cercano a lo que sería tocar una batería de verdad. Habilidad sí es transferible a un set real"

En general, esto es parte de una conversación mayor sobre el tema de cómo los videojuegos te permiten 'jugar con estilo'. Los mejores juegos, según mi opinión, tienen cierto exceso de potencial dentro de su jugabilidad que permite al usuario lucirse mientras cumple las tareas predeterminadas. El juego no sólo te da las herramientas para hacer el trabajo: te da utensilios lo bastante flexibles como para hacer el trabajo de formas diferentes. Esto es tan real en *Defender* como lo es en *GTAIV*, o como lo fue en cierta etapa del desarrollo de *Tomb Raider*, donde uno podía hacer un triple salto con voltereta hacia atrás al mismo tiempo. (La mayor fluidez de movimiento en Underworld ha pasado factura, desafortunadamente, a la libertad que antes teníamos.)

Los instrumentos reales, por supuesto, también tienen interfaces tremendamente profundas y pulidas durante siglos para proporcionar matices expresivos. En *Guitar Hero* o *Rock Band*, por contra, es una decepción comprensible el hecho de que no puedas hacer un solo sobre una pista de Aerosmith o Black Sabbath: la interfaz simplemente no puede permitir esa tarea. Y a pesar de todo, practicando en las rígidas estructuras de *Guitar Hero* te permite mejorar tu cadencia de ritmo, igual que cuando se practica delante de un metrónomo. Yendo más allá de la deprimente simplificación en plástico de la complejidad original de una guitarra real, a veces me tientan los controladores que imitan una batería. Tocarla en *Rock Band* o *World Tour* es, de lejos, más cercano a lo que sería tocar una batería de verdad. Esa habilidad sí es transferible a un set de Ludwigs, mientras que la guitarra de plástico no tiene nada que hacer contra su versión genuina. Después de todo, quizá podemos esperar lo mejor de ambos mundos. De acuerdo a una encuesta hecha por la entidad altruista Youth Music en el Reino Unido, de los seis millones de jóvenes que prueban videojuegos musicales, casi la mitad se han atrevido a pasarse a un instrumento real. Si *Guitar Hero* se convierte en la antesala a una adicción de por vida a Stratocasters o Les Pauls, entonces todo el mundo debería estar contento (incluso si no trabaja para Gibson o Fender). He estado tocando la guitarra, con algunos paréntesis, durante 20 años, que es mucho más tiempo del que espero estar interesado en cualquier videojuego. Los juegos son para las navidades, pero los instrumentos reales son para toda la vida.

Steven Poole es el autor Trigger Happy:* La vida interior de los videojuegos. *Visítale online en su web stevenpoole.net





Próximo número

Edge 37
Warhammer 40.000, Ninja Blade,
El Padrino II, 50 cent,
Parabellum y muchos más...


Shin Megami Tensei
P4
Persona4™
"Persona 4 nos deleita como lo
haría una película de animación"
Vandal
16+
www.pegi.info
PlayStation®2
ATLUS®
WWW.ATLUS.COM
www.persona4game.com
SQUARE ENIX®
© 2009 ATLUS. Persona™ es una marca comercial propiedad de ATLUS USA. SQUARE ENIX y el logotipo de SQUARE ENIX son marcas comerciales o marcas comerciales registradas propiedad de Square Enix Holdings Co., Ltd. "PS" y "PlayStation" son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc.



LAS CALLES SON SU CAMPO DE BATALLA.
EL COCHE SU ARMA.
VIN DIESEL
WHEELMAN™
A LA VENTA EL 27 DE MARZO
16+
www.pegi.info
TIGON STUDIOS
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
MIDWAY
www.wheelmangame.com